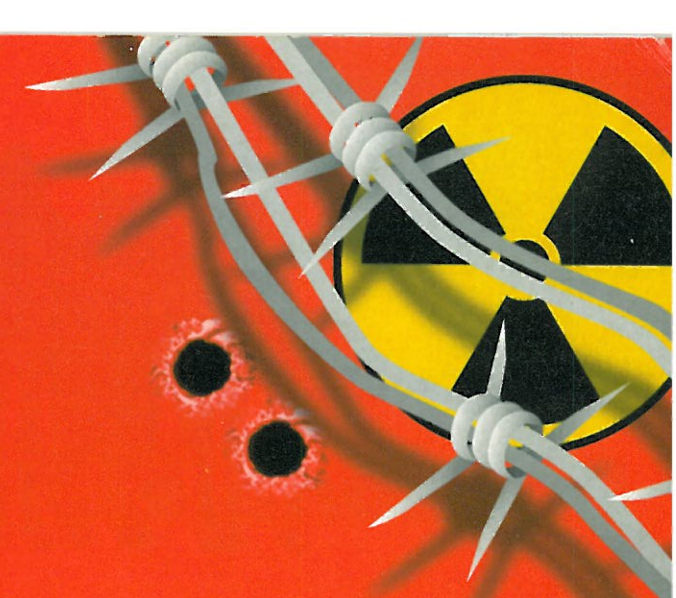
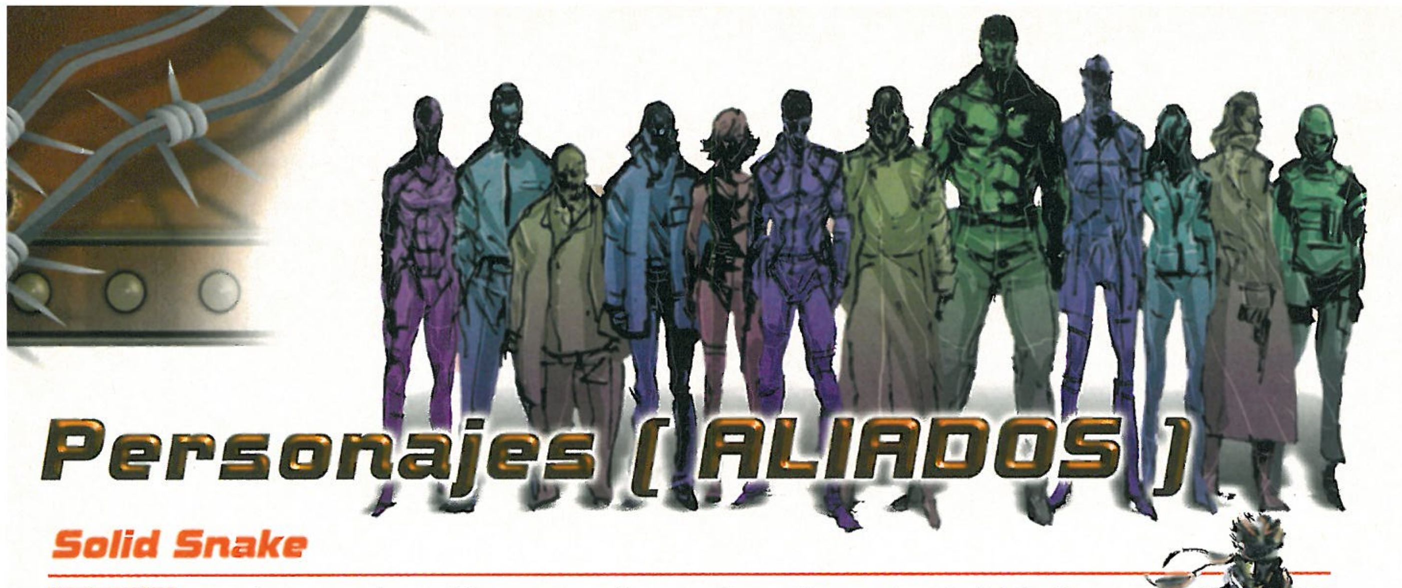

LA SUPERGUÍA
METAL GEAR
SOLID
US-GOVT. Cal. .45
MÁS DE
100
PÁGINAS
CON
LA SOLUCIÓN COMPLETA
TODOS LOS SECRETOS
MÁS DE 800 PANTALLAS
LAS ENTREGAS PARA MSX Y NES
GALERÍA DE IMÁGENES
SUPERJUEGOS





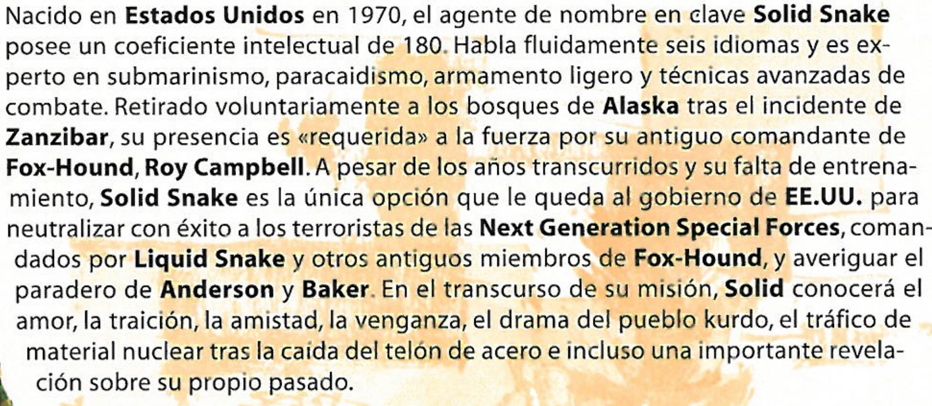


SUMARIO



Personajes [ALIADOS]

Solid Snake



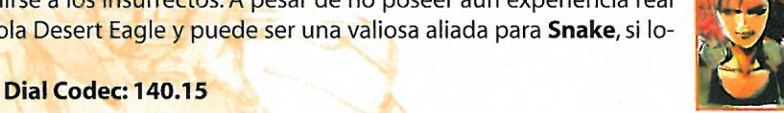
Nacido en **Estados Unidos** en 1970, el agente de nombre en clave **Solid Snake** posee un coeficiente intelectual de 180. Habla fluidamente seis idiomas y es experto en submarinismo, paracaidismo, armamento ligero y técnicas avanzadas de combate. Retirado voluntariamente a los bosques de **Alaska** tras el incidente de **Zanzibar**, su presencia es «requerida» a la fuerza por su antiguo comandante de **Fox-Hound**, **Roy Campbell**. A pesar de los años transcurridos y su falta de entrenamiento, **Solid Snake** es la única opción que le queda al gobierno de **EE.UU.** para neutralizar con éxito a los terroristas de las **Next Generation Special Forces**, comandados por **Liquid Snake** y otros antiguos miembros de **Fox-Hound**, y averiguar el paradero de **Anderson** y **Baker**. En el transcurso de su misión, **Solid** conocerá el amor, la traición, la amistad, la venganza, el drama del pueblo kurdo, el tráfico de material nuclear tras la caída del telón de acero e incluso una importante revelación sobre su propio pasado.

Meryl Silverburgh



Sobrina de **Roy Campbell** y miembro reciente de **Fox Hound**, **Meryl** cayó prisionera durante la revuelta terrorista en **Shadow Moses Island**, al negarse a unirse a los insurrectos. A pesar de no poseer aún experiencia real de combate, maneja con gran precisión la pistola Desert Eagle y puede ser una valiosa aliada para **Snake**, si logra hallar su paradero.

Dial Codec: 140.15



Roy Campbell



Antiguo comandante de **Fox-Hound**, este ex-boina verde retirado regresa al servicio activo para coordinar y dirigir la misión. Desde su puesto de mando, situado en el interior de un submarino Clase Ohio sumergido frente al archipiélago **Fox**, **Campbell** mantendrá el contacto con **Solid** vía Codec, proporcionándole todo tipo de información sobre la marcha. Esta misión pondrá a prueba la amistad entre **Campbell** y **Solid**, cimentada en los años en que el primero regía los destinos de **Fox-Hound**. El gobierno sabía que sólo **Campbell** podría hacer volver a **Solid** a la batalla.

Dial Codec: 140.85

Naomi Hunter



La jefe médico de **Fox-Hound** es toda una experta en experimentos genéticos y biotecnología, como atestigua su trabajo para **ATGC** y el Pentágono. Ella fue la creadora de las inyecciones capaces de aislar y reprogramar ciertos genes para convertir a un simple soldado en una sofisticada máquina de matar. Lo que se conoce como *Genome Soldiers*. Mediante esa misma tecnología, la doctora **Hunter** inyectó determinadas sustancias en el cuerpo de **Snake** para hacerle inmune a la hipotermia (de esa forma podría nadar en las frías aguas de **Alaska** y agudizar algunos sentidos, como la vista y el oído).



A lo largo de su aventura, Solid Snake conocerá e interactuará con otros personajes. Unos le brindarán información, otros le proporcionarán valiosos *items* y algunos incluso cambiarán su vida. Como en el mundo real, algunos harán honor a su definición de aliados pero otros pueden llegar a traicionarle en el momento más inesperado…

Mei Ling



Inventora del Codec, el ingenioso sistema de comunicaciones vía satélite que permitirá a **Snake** mantenerse en contacto con **Campbell** y el resto de los personajes, **Mei Ling** es la encargada de procesar los mensajes de **Solid**, además de grabar su posición en la *Memory Card*. Por si eso no fuera bastante, además asesorará a **Snake** sobre la utilización del radar en los albores de la misión. Admira a **Snake** como a una leyenda viviente y no pierde la oportunidad de soltar alguno de los proverbios de su **China** natal, siempre que tiene ocasión.

Dial Codec: 140.96

Hal Emmerich (Otacon)



Se hace llamar **Otacon** (por Otaku Convention) debido su pasión por el *anime* (la animación japonesa). Ingeniero jefe del proyecto **Metal Gear**, **Otacon** descubrirá con horror cómo su criatura es armada con cabezas nucleares y llega a convertirse en una amenaza mundial (nunca pudo olvidar que su abuelo participó en el proyecto **Manhattan**, la creación de la Bomba Atómica). Tras su encuentro con **Snake**, **Hal** abandonará su cobardía inicial y le ayudará a lo largo de la misión. Es indetectable para los ojos de los *Genome Soldiers* gracias al camuflaje óptico de su invención.

Dial Codec: 141.12

Natasha Romanenko



Analista militar, proporcionará a **Solid Snake** valiosa información sobre las abundantes cabezas nucleares depositadas en la base, así como de los peligros de disparar armas de fuego cerca de ellas. Nacida en **Ucrania**, tenía sólo diez años cuando toda su familia fue expuesta a las radiaciones del escape de la central nuclear de **Chernobyl**. Sus padres murieron a consecuencia de ello y **Natasha** emigró a **América**.

Dial Codec: 141.52

Master Miller



Dado que su biografía es Alto Secreto, lo poco que se conoce de **McDonnel B. Miller** es que reside actualmente en **Alaska**. Antiguo instructor de supervivencia de **Fox-Hound**, es otro viejo conocido de **Snake**. A través de sus comunicaciones vía Codec, **Miller** proporcionará valiosos consejos a **Solid**, además de desvelar gracias a sus investigaciones algunos de los mayores enigmas de la misión. De haber participado codo con codo con **Solid Snake**, este ex-miembro de las SAS, Boinas Verdes y Marines hubiera podido acabar con todos los *Genome Soldiers*.

Dial Codec: 141.80

Jim Houseman





Verdadero jefazo de la misión en la sombra, **Jim Houseman** suministra las órdenes a **Roy Campbell** desde su avión AWACS (*Airborne Warning And Control System*). Las malas lenguas le atribuyen relaciones comerciales con **Kenneth Baker**, el presidente de **Armstech**, aunque no se ha podido probar nada. Dado que **Baker** es uno de los dos rehenes que permanecen en manos de los terroristas, parece claro que **Houseman** se ha tomado la misión de rescate y localización como algo personal, y no está dispuesto a que nada o nadie pueda ponerla en peligro. No intervendrá personalmente hasta el final de la aventura.

Personajes [ENEMIGOS]

Liquid Snake



El cabecilla de los traidores de **Fox-Hound** comparte con **Solid** un sospechoso parecido. Ambos nacieron el mismo día, producto de un experimento de clonación conocido como *Les Enfants Terribles*. Mientras que **Solid** permaneció bajo el cuidado del gobierno estadounidense, la tutela de **Liquid** corrió a cargo del gobierno británico. Entrenado por el **MI5**, habla a la perfección siete lenguas diferentes (entre ellas el español). Asesino consumado y sin escrúpulos, entró a formar parte de **Fox-Hound** al poco de abandonarla **Solid**. Tiene un interés bastante personal en recuperar los restos de **Big Boss**.

Revolver Ocelot



Toda una autoridad mundial en formas de tortura y manejo de revólver, **Ocelot** disfruta vaciando el cargador de su Colt Single Action Army sobre cualquier desgraciado que se le ponga por delante. Dejará de hacerlo en el momento en que se cruce en su camino un misterioso ninja, que le obligará a practicar el tiro con la mano izquierda. A pesar de ser un tipo sanguinario y sádico, no busca bien material alguno, sino la recuperación del poderío de la **Unión Soviética**. Para cuando se dé cuenta de que **Liquid** no busca lo mismo, será tarde para él.



Vulcan Raven



Nativo de Alaska, este auténtico berraco del norte no sólo es capaz de usar la ametralladora de un caza como arma personal, sino que es capaz de soportar a pecho descubierto temperaturas tan bajas que matarían a un humano normal. Adora los cuervos, y posee en la frente una marca de nacimiento con la forma de uno de ellos. En determinados momentos, la marca desaparece para que Vulcan Raven pueda dar rienda suelta a sus poderes paranormales.

Sniper Wolf





Si Vulcan Raven adora los cuervos, Sniper Wolf trata a los lobos como sus propios hermanos. Perteneciente a la etnia Kurda, es el francotirador más letal del ejército de Fox-Hound, capaz de aguantar horas y horas con su rifle PSG-1 en las manos, hasta lograr abatir su presa. Por si sus disparos no fueran suficientemente certeros, Sniper Wolf utiliza además balas cargadas de mercurio, lo que envenena a la víctima además de herirla. Cruel con los humanos, pero de una impresionante belleza, Otacon se enamoró de ella nada más verla.



Para llevar a cabo su plan de recuperar los restos mortales de Big Boss, Liquid Snake se ha rodeado de los elementos más destacados y letales de Fox-Hound. La fuerza bruta de Vulcan Raven, la mortal belleza de Sniper Wolf, la enigmática presencia de Psycho Mantis, el arte del disfraz de Decoy Octopus, la puntería de Revolver Ocelot...

Psycho Mantis



Como él mismo no duda en definirse, **Psycho Mantis** es el más poderoso psíquico del mundo. No sólo es capaz de leer los pensamientos del sujeto que tiene enfrente, sino que puede llegar a dominar su mente, y por lo tanto sus actos. Antiguo miembro del **KGB**, con la caída del muro se trasladó a los **Estados Unidos**, trabajando con el **FBI** en la investigación de asesinatos en serie. De tanto entrar en la mente de los asesinos, acabó convirtiéndose en uno de ellos. Tras unos meses como espía *freelance*, acabó siendo reclutado por **Fox-Hound**.

Decoy Octopus



Maestro del disfraz, durante su época en **Hollywood** era tan buen actor y sus caracterizaciones tan buenas, que la **CIA** acabó contratándole. No mucho después entró en la nómina de **Fox-Hound**, donde llevó su dominio del maquillaje y los efectos especiales a cotas sorprendentes. Capaz de hablar fluidamente diez idiomas diferentes, utiliza implantes electrónicos para simular la voz de la persona a imitar y es capaz de deformar su cuerpo para adaptarse a la complexión física del objetivo. Su locura por adoptar otros rostros le llevó incluso a amputarse las orejas y los huesos de la nariz, para hacer más reales sus caracterizaciones. Vamos, que **Decoy Octopus** es un genio, pero está como una cabra.



Genome Soldiers

Alterados genéricamente para maximizar sus sentidos, se dividen en cuatro cuerpos diferenciados: *NBC Warfare Troops*, *Light Infantry*, *Arctic Warfare Troops* y *Heavily Armed Troops*.



Big Boss



El convidado de piedra de **METAL GEAR SOLID**. Muerto a manos de **Solid Snake** en el incidente de **Zanzibar** (METAL GEAR 2 SOLID SNAKE de *MSX*), los restos mortales del antiguo comandante de **Fox-Hound** fueron celosamente guardados por los militares. Dado que encontraron el cuerpo calcinado, tuvieron que recurrir a un mechón de su cabello para extraer la información genética, con la que se concibieron a los *Genome Soldiers*. Los restos de **Big Boss** son la principal reclamación de **Liquid** y sus secuaces al gobierno de los **Estados Unidos**, dado que necesitan la información genética para crear un nuevo ejército, y encontrar la cura a un misterioso mal que los amenaza: el virus **FoxDie**.



Personajes [REHENES]

En el momento en que estalló la revuelta en **Shadow Moses Island**, los dos máximos directivos de dos empresas de armamento se encontraban en las instalaciones. ¿Qué motivos habían llevado a dos personajes relacionados con las armas hasta una planta de destrucción de cabezas nucleares en la lejana **Alaska**? ¿Qué quería **Liquid Snake** y sus secuaces de ellos? **Solid** pronto tendría la respuesta.

Donald Anderson



Director de **DARPA** (*Defense Advanced Research Projects Agency*). No hay mucha información sobre los motivos que le llevaron hasta **Shadow Moses Island**, pero se sospecha que se trata de algo relacionado con una nueva arma, financiada con fondos reservados del gobierno. La posibilidad de que las cabezas nucleares depositadas en dicha arma pudieran ser activadas con un ingenio llamado *PAL key* podrían ser la causa de su inoportuna visita al complejo. Por suerte, cuenta con un localizador microscópico en el interior de su cuerpo, que facilitará su localización.

Kenneth Baker



Si difícil era de enterder la presencia de **Anderson** en **Shadow Moses Island**, más aún en el caso del anciano presidente de **ArmsTech**, **Kenneth Baker**. Algunos rumores sitúan a su compañía como parte del proyecto armamentístico de **DARPA**. Quizá buscaba reunirse con **Anderson** para tratar algún asunto de importancia… ¿Pero por qué ir tan lejos? Al igual que **Anderson**, **Baker** ha caído en manos de los terroristas, que lejos de pedir un rescate, se limitan a tenerlos bajo custodia. ¿Qué querrá **Liquid Snake** de ellos? ¿Serán víctimas del amor de **Ocelot** por la tortura?



Personaje Misterioso

Ninja



De lo que no tuvo conocimiento alguno **Solid Snake** hasta su precisa llegada fue de la presencia de otro intruso.

Alguien se le había adelantado y estaba liquidando sin piedad a los soldados que se le pusieran por delante.

Poco o casi nada se sabe de este extaño personaje, mitad *cyborg*, mitad ninja, que armado con una espada Chokuto estaba sembrando el terror entre las tropas. Tan sólo que se protege con un camuflaje óptico, muy parecido al utilizado por **Hal Emmerich «Otacon»** y que con su espada es capaz de desviar el curso de las balas.

Más adelante **Solid Snake** no sólo podrá averiguar los motivos de la aparición del enigmático ninja, sino que descubrirá su verdadera identidad y de cómo ámbos coincidieron el pasado.

Sin lugar a dudas, el ninja, junto a la misteriosa arma creada por **DARPA** y **ArmsTech**, es la mayor incógnita de **Metal Gear Solid**.



Briefing

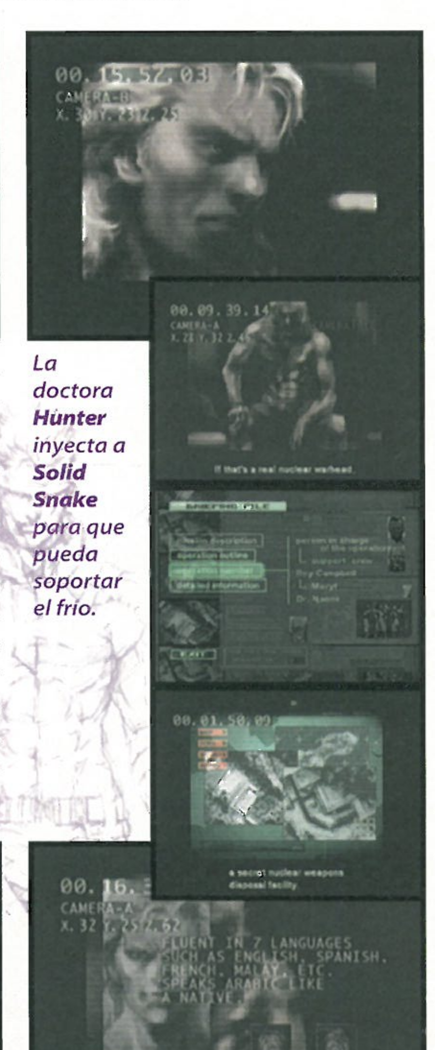
Tras ser «visitado» por algunas tropas, Snake abandona su refugio en Alaska para atender la invitación del coronel Campbell. Totalmente desnudo y con unas melenas que le llegan hasta los hombros, Solid Snake va asimilando las explicaciones de Campbell sobre la naturaleza de la misión que va a desempeñar, mientras la doctora Hunter le inyecta lo necesario para soportar el frío polar que le espera. En esta opción te permitirá visionar las grabaciones del circuito cerrado de TV sobre cómo transcurrieron esos momentos...



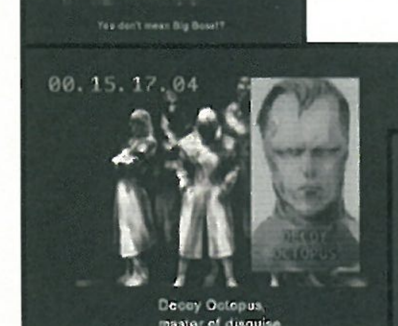
En el transcurso de este modo de juego es posible cambiar la cámara y activar el zoom.

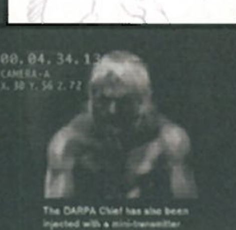
Esta es sin lugar a dudas la primera opción que debes visitar de **Metal Gear Solid**. A través de las diferentes cintas de vídeo con grabaciones del circuito cerrado de TV del submarino podrás averiguar todo lo necesario para iniciar la misión. Desde la localización exacta de **Shadow Moses Island**, los motivos que llevaron a **Anderson** y **Baker** a trasladarse hasta allí, o los diferentes personajes que componen el elenco de **Metal Gear Solid**. El menú de acceso se inicia con unas pocas opciones, pero a medida que vayas visionando cintas, nuevas opciones irán surgiendo, ofreciendo una información mucho más detallada de lo que pudiera ofrecerte la *intro* del juego o la mejor de las guías, exceptuando ésta, claro está. En determinados momentos de la grabación, en aquellos en los que aparecen impresas las palabras *Camera Free*, es posible hacer *zoom* para acercar o alejar la cámara, mediante los botones de TRIANGULO y CUADRADO del *pad* de ***PSX***. Si además aparecen impresas las palabras *Camera Change*, podrás cambiar de cámaras entre tres opciones posibles (A, B y C) con sólo presionar el botón del CIRCULO. Estos cambios de cámara y *zooms* no influyen en absoluto en el desarrollo de las explicaciones, pero son bastante curiosos.

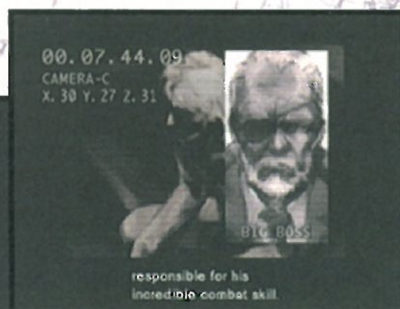




*La doctora **Hunter** inyecta a **Solid Snake** para que pueda soportar el frío.*







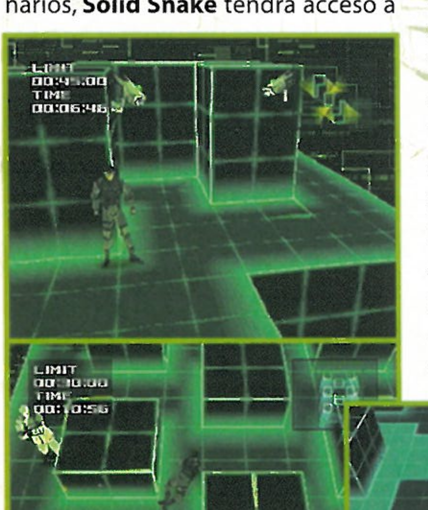


Entrenamiento

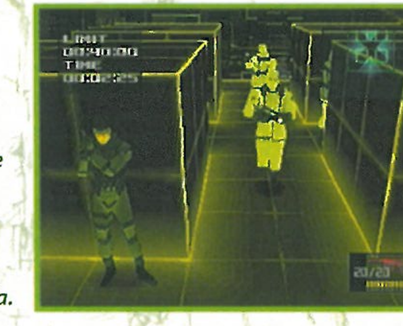
Un campo de entrenamiento virtual sirve a Solid Snake para poner en práctica sus algo oxidadas tácticas de combate. Dividido en diez escenarios diferentes, cada vez que Snake logre superar una categoría podrá acceder a otra nueva aún más exigente. Las categorías del *VR Training* son cuatro: *Training Mode, Time Attack, Gun Shooting* y la más difícil de todas: *Survival Mission*. Los diez escenarios virtuales reproducen algunas de las situaciones que Solid Snake deberá afrontar en Shadow Moses Island.

Antes de acceder directamente a **Shadow Moses Island**, es preferible practicar las diferentes tácticas de combate de **Snake** a través de los diez escenarios de dificultad creciente del modo *VR Training*. El primer modo de entrenamiento, conocido como *Training*, es bastante básico y sirve para iniciarse en artes de combate primordiales, como la axfixia y rotura de cuello de los guardias, reptar por pasadizos, escapar al campo de visión de los soldados y las cámaras de vigilancia. Tras culminar con éxito los diez escenarios, **Solid Snake** tendrá acceso a una nueva modalidad, conocida como *Time Attack*. Aquí el objetivo es culminar cada escenario en el menor tiempo posible, luchando siempre contra el implacable cronómetro. Dado que la inteligencia de los guardias ha sido aumentada, en *Time Attack* **Snake** deberá empezar a utilizar técnicas más avanzadas, como golpear los muros para llamar la atención de determinados soldados. Superado el *Time Attack*, a **Solid** le espera un tercer entrenamiento virtual, conocido como *Gun Shooting*. Aquí ya se autoriza el uso del arma Socom, aunque con munición limitada. Con ello, **Solid** aprenderá a controlar el gasto de balas (únicamente se necesitan tres para fulminar a un enemigo). La dificultad estriba en que es imprescindible liquidar a todos y cada uno de los soldados del escenario para que aparezca la ansiada meta. Por último, y sólo al alcance de los más hábiles, está la modalidad *Survival Mission*. En ella **Solid** deberá superar los diez escenarios en menos de siete minutos, contando con munición limitada.





El entrenamiento virtual ofrece el primer contacto con algunas técnicas especiales de combate, como golpear el muro para atraer a los guardias.



El modo Gun Shooting permite la utilización de una Socom, aunque con la munición bastante limitada.



Tácticas de Combate

Tras haber practicado en el simulador virtual, Solid Snake ya está en disposición de ejecutar en Shadow Moses Island algunas de las tácticas de combate aprendidas durante su estancia en Fox-Hound. Estas son algunas de ellas...

Correr disparando



Aunque en un principio parece imposible correr y disparar al mismo tiempo, sí es factible mediante la siguiente técnica: Con el arma seleccionada, aprieta el botón de disparo (CUADRADO), y acto seguido presiona el botón X. Mientras mantengas la X apretada, serás capaz de disparar corriendo. Imprescindible para superar la persecución de la torre de comunicaciones.

Romper el cuello



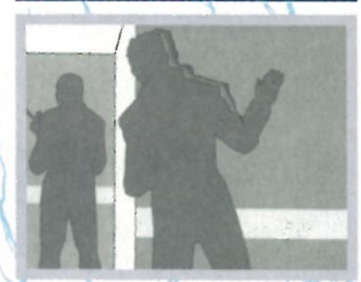
Sin un arma seleccionada, podrás agarrar por el cuello a un soldado y llevártelo donde quieras simplemente acercándote a él y presionando el botón CUADRADO. Sigue pulsándolo y acabarás por romperle el cuello.

Llamar a atención



En algunos casos será preciso atraer al soldado hasta nuestra posición. Para ello, pega la espalda a una pared cercana a él, y presiona el botón circular. **Solid Snake** comenzará a golpear la pared hasta llamar la atención del soldado en cuestión. Esta táctica es ideal para despejar estrechos pasillos férreamente vigilados, o para liquidar a un soldado con toda la intimidad.

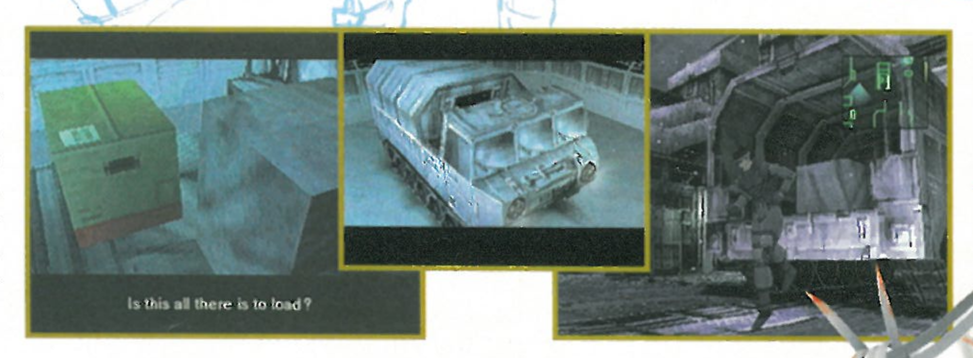
Echar un vistazo



Si presionas los botones L1 o R1 en el *pad* mientras está activada la vista en primera persona, podrás asomarte un par de pasos a derecha o izquierda para volver inmediatamente a tu posición inicial al soltar el botón. Esta táctica es ideal para observar desde las esquinas sin ser localizado. No sólo funciona con las esquinas, sino también cuando nos ocultamos tras un objeto.

La Caja

Las cajas no sólo sirven para ocultarse de los guardias o para hacerse amigo de los lobos. Si quieres recorrer de una punta a otra **Shadow Moses Island** sin mover un pie, tan sólo debes introducirte en uno de los tres camiones aparcados (en el helipuerto, el almacén de cabezas nucleares y el paraje helado donde te enfrentaste a **Sniper Wolf**) y accionar una de las tres cajas (A, B, o C). Los *Genome Soldiers* te transporarán al punto que indica la caja.





Armas

Aquí tenéis un somero repaso al armamento al que tendrá acceso Solid Snake a lo largo de METAL GEAR SOLID, si bien algunas de estas armas no estarán a su alcance hasta muy avanzada la aventura. Cada una de ellas es ideal para acabar con determinados objetivos.



SOCOM

Extraída del interior de un camión aparcado en el helipuerto, es la primera arma a la que tendrá acceso **Snake**. Prescinde de ella hasta que consigas el silenciador.



FAMAS

Para determinados momentos en que el sigilo deja su paso a la contundencia, el rifle FAMAS es la mejor opción. Una ráfaga a la cabeza y el soldado será historia.



C-4

Imprescindible para echar abajo las paredes descoloridas, lo cierto es no tiene mucha más utilidad. Sus escandalosas explosiones aseguran la presencia de soldados.



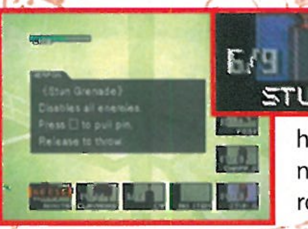
GRANADA

Aunque en ningún otro momento resultan tan útiles que como en el combate contra el tanque M1 Abrams, lo cierto es que siempre son una ayuda.



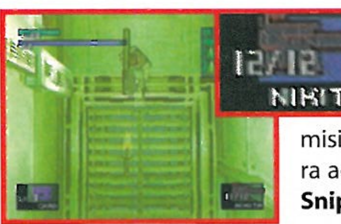
G. CHAFF

Su función es la de desestabilizar cualquier mecanismo electrónico durante unos segundos, ya sea el ninja, las cámaras de seguridad o incluso **METAL GEAR REX**.



G. STUN

Si las granadas Chaff dejan K.O. a las máquinas, las Stun hacen lo mismo con todos los humanos que tengan delante. No matan, pero deslumbran durante un breve rato.



NIKITA

Imprescindible para desactivar el suelo electrificado, los misiles Nikita son igualmente útiles para acabar de una manera indigna con **Sniper Wolf** o cualquiera en la lejanía.



MINAS

Para conseguirlas, antes deberás tirarte a tierra y reptar sobre ellas con mucho cuidado. Ideales para enemigos con patrones de movimiento fijos, como los soldados.



STINGER

Son la clave para acabar con el Hind-D de **Liquid Snake** y sobre todo con el mismísimo **Metal Gear Rex**. Mantén estos misiles en cantidad siempre que puedas.



PSG-1

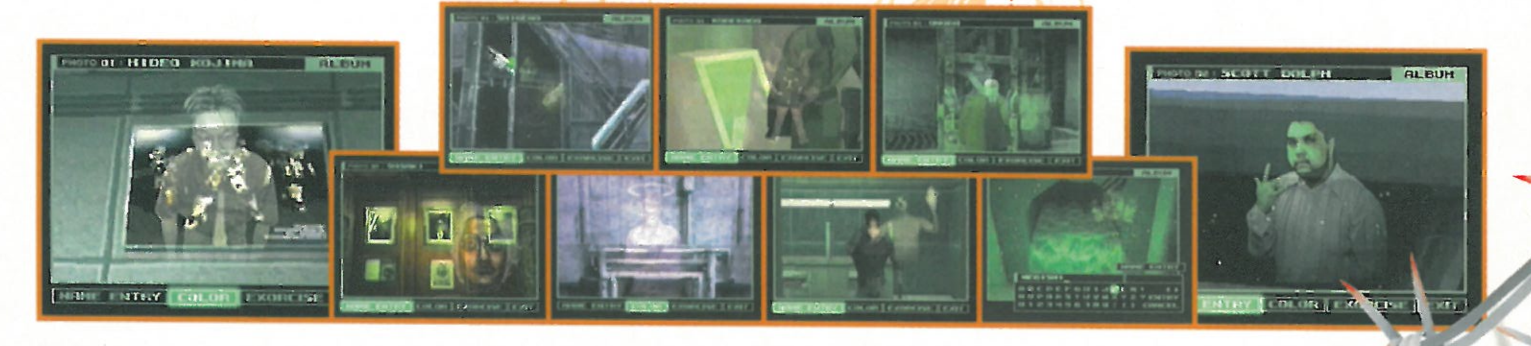
El rifle de francotirador es esencial para superar el primer encontronazo con **Sniper Wolf**. Luego te será muy útil para abatir soldados sin correr peligro de ser visto.

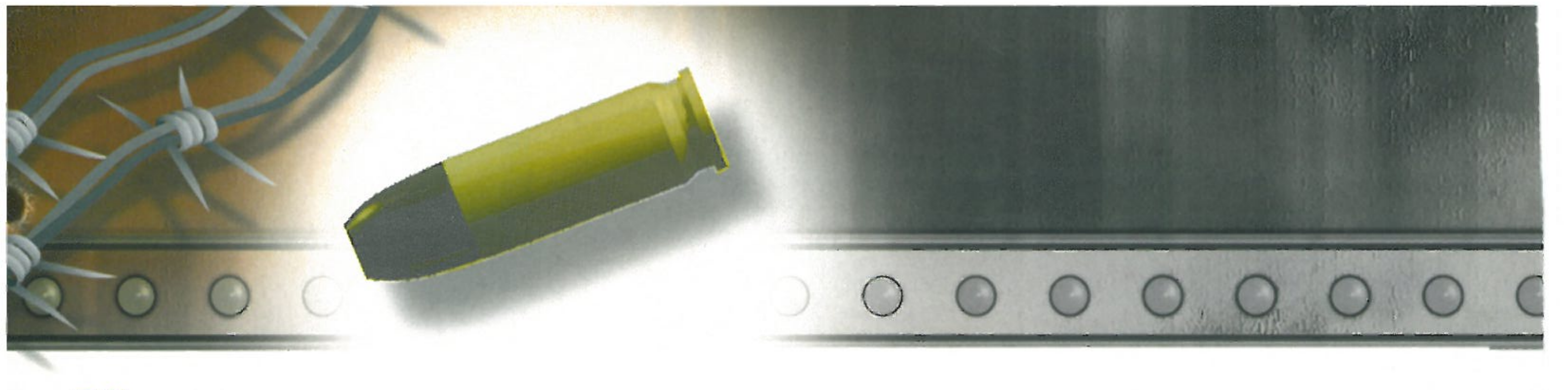


Cámara

En determinadas localizaciones es posible obtener, con la cámara, fotos embrujadas de los programadores de M.G.S. Dado que ni la propia KONAMI tiene la información detallada de dónde se encuentran cada uno de los 43 fantasmas, esta lista os ofrece la situación aproximada de ellos. El problema es que en algunos casos sólo los propios programadores conocen la situación exacta de algunos fantasmas. Es en estos casos (marcados con ¿?) en los tú debes investigar cada escenario para encontrarlos. El que consiga los 43 fantasmas será un genio.

Kojima: En el laboratorio de **Otacon**, en el póster de Policenauts.
Matsuhama: En el pasillo lleno de cadáveres, sobre uno de los moribundos.
Sato: Torre de comunicaciones A. El tejado destruido por los misiles.
Nakamura: En el charco de sangre dejado por **Meryl**.
Shinkawa: En el pasadizo de **Sniper Wolf**, tras la segunda columna.
Uehara: Al borde del ascensor... El problema es saber en cuál.
Negishi: Catarata en las alcantarillas antes de llegar a **Metal Gear Rex**.
Mizutani: Mientras luchas con **Metal Gear Rex**.
Korekado: En el vapor que emana el guardia meón, en los servicios.
Sasaki: Los cuadros del despacho de **Psycho Mantis**.
Sonoyama: El potro de torturas de **Revolver Ocelot**.
Toyota: Contenedor en medio de los helados dominios de **Vulcan Raven**.
Kozyou: Tras lo que parece un depósito de agua en el paraje helado del tanque.
Shimizu: La cueva de los lobos, en el primer punto donde debes agacharte.
Kaneda: El espejo de lavabo de señoras, donde conoces a **Meryl**.
Fukushima: En el helipuerto. Mirando desde el risco Sur hacia el mar.
Takabe: En la habitación donde luchas con el ninja, en el cristal más al borde.
Fujimura: Ascensor. En la torre de comunicaciones B.
Shikama: Suelo electrificado.
Kimura: Almacén donde reposa **M.G. Rex**. En la punta de su cañón de raíl.
Kobayashi: Una de las rocas del paraje helado donde acabaste con el tanque.
Okajima: Los gusanos del verdadero jefe DARPA en la celda (¿?.)
Nishimura: Cerca del cadáver de **Kenneth Baker**.
Mukaide: Reflejo en uno de los charcos de la cueva de los perros.
Onoda: Durante el combate con **Ocelot**, hacia donde está atado **Baker**.
Kitao: El cadáver de **Decoy Octopus** (el falso **Anderson**).
Yoshimura: El camino sin salida del conducto superior de ventilación que va hacia el hangar de tanques.
Hirano: Ascensor de la torre de comunicaciones B. En la palanca del piso superior (¿?.)
Muraoka: El agua del muelle, donde comienza el juego.
Ishiyama: Helipuerto. En lo alto del edificio (¿?.)
Ito: Dentro del ascensor hacia el hangar de los tanques (¿?.)
Jeremy Blaustein: El cadáver de **Sniper Wolf**.
Yoshioka: Puente del tercer piso de la fundición.
Mori: La planta baja del ascensor de la torre de comunicaciones B (¿?.)
Kinbara: Zona oscura de las escaleras (¿?.)
Tougo: Al final de la sala de calderas, donde brota el vapor sin cesar.
Makimura: Sala oculta (tras un muro falso) en la zona de las celdas de armas.
Kutome: Cabina de control de **M.G.Rex**.
Tanaka: En el helipuerto. El soldado dormitante.
Shigeno: Helipuerto. Cámara de seguridad cerca de la escalera. Apunta desde el lado Este.
Yamashita: Punta de la cabeza nuclear más cercana a la puerta.
Scott Dolph: Abajo, en la oscuridad de la izquierda del puente entre las dos torres de comunicación.





Items

Aunque comienza su aventura con un mísero paquete de cigarrillos y unos prismáticos, Solid Snake irá recopilando a lo largo de su aventura un buen número de objetos de utilidad. Algunos sólo tienen un uso en un momento determinado, como el ketchup o la soga, y otros, como las raciones, es preciso tenerlos siempre a mano para acabar con éxito la misión.

G.V. NOCTURNA

Gracias a las gafas de visión nocturna, **Solid Snake** podrá investigar hasta el último rincón de la cueva de los lobos. Eso sí, no le protegerán de sus mordiscos.



RACIONES

Recuperan parte de las energías gastadas por **Snake** tras sus roces con los soldados. Si se exponen demasiado a las bajas temperaturas, acaban congelándose.

G.V. TERMAL

Útiles durante toda la misión, las gafas de visión termal permiten localizar al instante las minas, los detectores láser o la posición del ninja cuando activa su camuflaje.

PRISMATICOS

Ideales para evaluar desde una distancia segura la ubicación de los *Genome Soldiers*, así como para detectar posibles rutas de entrada y salida hacia otras zonas.

C. ANTI-BALAS

Confeccionado con kevlar, el chaleco anti-balas es útil en el caso de recibir los impactos de algún *Genome Soldier* o para protegerse de los disparos de **Sniper Wolf**.

CIGARRILLOS

Aunque su consumo reduce poco a poco la vida de **Snake**, los cigarrillos, o más concretamente, su humo, son muy útiles para hacer visibles los detectores láser.

CAJAS

Aunque su utilidad principal es la de servir de escondite ante la aparición de algún soldado, gracias a ellas es posible ser transportado de un punto a otro de la base.

MASC. ANTI-GAS

Su uso reduce a la mitad la pérdida de oxígeno dentro de las salas inundadas de gas toxico. Imprescindible para investigar los despachos en los aledaños del laboratorio.

DET. MINAS

Mucho menos eficaz que las gafas de visión termal, el problema del detector de minas es que sólo funciona en aquellos ambientes carentes de interferencias.

MEDICINA

Una exposición prolongada al griposo **Johnny Sasaki** puede hacer que **Solid** pille un resfriado y sus estornudos alerten a los guardias. Esta medicina es la cura.

DISCO OPTICO



Sin posibilidad alguna de utilizarlo en un ordenador de la base, el disco óptico entregado por **Baker** no tiene otra función que el ser robado por **Ocelot** durante la tortura.

PAL KEY



La clave para la desactivación de **M. G. Rex** no es otra que esta pequeña tarjeta, la *PAL Key*. El problema es que **Campbell** habló de tres tarjetas, y **Solid** sólo encontró una.

DIAZEPAM



Mas conocido por su nombre comercial, Valium, el Diazepam conseguirá calmar y ralentizar las pulsaciones de **Solid Snake** y así apuntar más fácilmente con el PSG-1.

CAMARA



Escondida tras una de las puertas cercanas a donde falleció **Baker**, la cámara permite sacar fotos de todo lo que rodea a **Snake**, y después grabarlas en *Memory Card*.

B. DE TIEMPO



Un «regalito» envenenado de **Revolver Ocelot** que se encontrará **Solid** en su equipo tras fugarse de la celda. Selecciónala y deshazte de ella en cuanto la localices.

KETCHUP



Entre tortura y tortura, **Otacon** entregó a **Snake** un bote de ketchup. La textura de la salsa y su color podrían dar el pego y parecer sangre falsa, a ojos del guardia.

PAÑUELO



Junto al ketchup, **Otacon** suministró a **Solid** un pañuelo de **Sniper Wolf**. Siempre y cuando lo mantuviera seleccionado, podría pasar entre los lobos sin peligro.

SOGA



Su única función es la de proporcionar una vía de escape a **Solid** tras su primer encontronazo con el Hind-D de **Liquid Snake**. Es ideal para practicar el rapel.

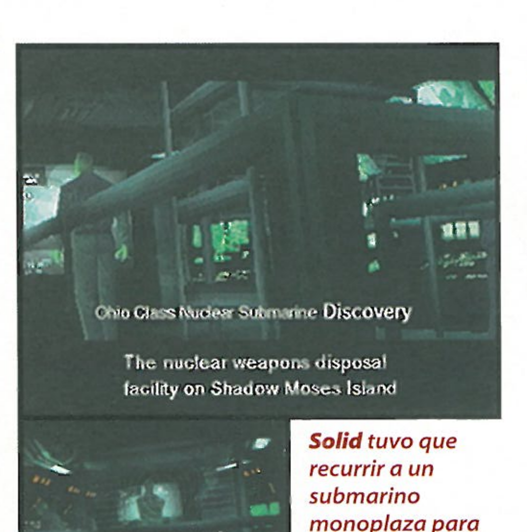
LLAVES



Divididas en diferentes categorías, tienen la virtud de abrir todas las puertas de su propio nivel de seguridad y los inferiores.



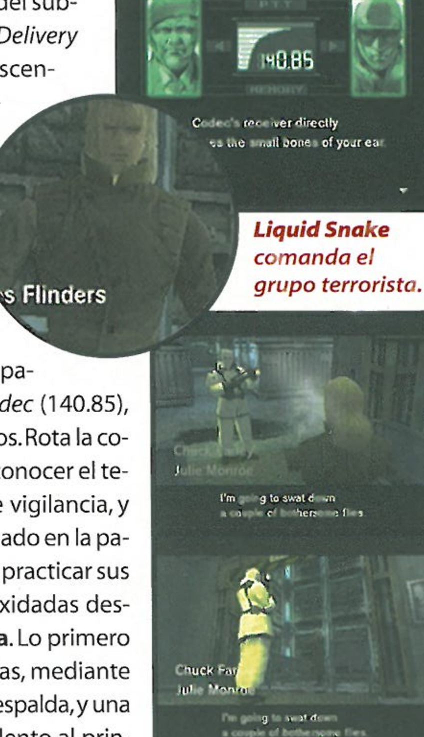
Las instalaciones para la destrucción de armas nucleares situadas en la isla Shadow Moses, en Alaska, han caído en manos de las Next Generation Special Forces, grupo terrorista formado por antiguos miembros de Fox-Hound. Bajo la amenaza de lanzar en 24 h. un ataque nuclear contra EE.UU., demandan los restos de Big Boss, su antiguo comandante. Para neutralizarlos, el gobierno ha «reclutado» los servicios de Solid Snake, antiguo componente de Fox-Hound.



***Solid** tuvo que recurrir a un submarino monoplaza para alcanzar la base.*

LETAL COMO UNA SERPIENTE

Las heladas aguas del mar de **Bering, Alaska**, fueron las únicas compañeras de **Solid Snake** en el corto trayecto a bordo del submarino monoplaza SDV (*Swimmer Delivery Vehicle*). Tras desprenderse de él, ascendió buceando por el túnel subterráneo hasta respirar aire fresco. Durante una fugaz fracción de segundo, pudo ver el rostro del jefe de los traidores, aquél al que los informes del coronel **Campbell** se referían como **Liquid Snake**. Mientras se quitaba las aletas, tuvo lugar su primera comunicación con el cuartel general, vía *Codec*. **Campbell** pidió una evaluación inicial de la situación, para acto seguido dar su número de banda de *Codec* (140.85), con la intención de establecer los futuros contactos. Rota la comunicación, **Snake** dio comienzo a la misión. Reconocer el terreno era primordial. Dos guardias, en constante vigilancia, y una única salida: un ascensor situado en la pared norte. El escenario ideal para practicar sus habilidades en combate, algo oxidadas después de años de retiro en **Alaska**. Lo primero era la eliminación de los guardias, mediante una aproximación sigilosa por la espalda, y una posterior rotura de cuello. Algo lento al prin-

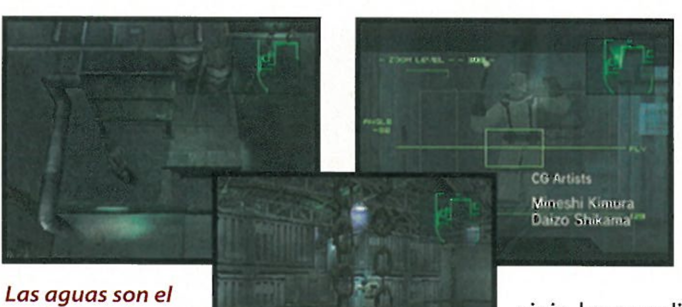


***Liquid Snake** comanda el grupo terrorista.*



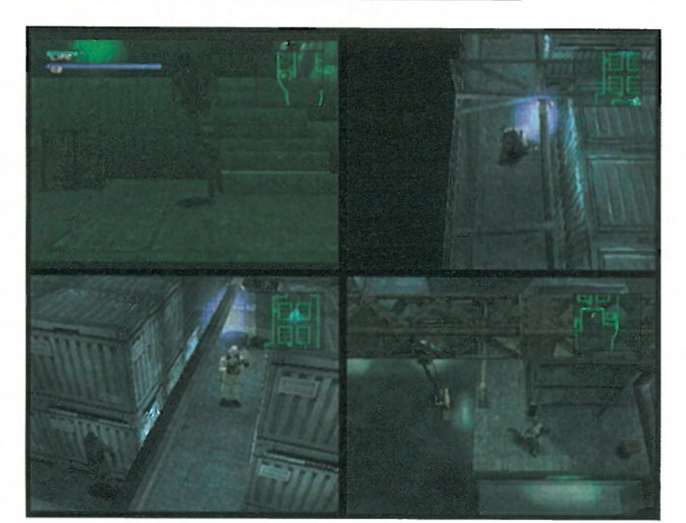


*Sin armamento alguno, **Solid** únicamente pudo contar con sus manos y su férreo entrenamiento para eliminar a los guardias, mediante la axfixia y la rotura de cuello.*



Las aguas son el mejor escudo para esconderse de los soldados.

cipio, los guardias detectaron su presencia en las primeras ocasiones, tanto por mostrarse ante su campo visual como por hacer ruido al pisar los innumerables charcos del lugar. En cualquier caso **Snake** pudo escapar saltando al agua cada vez que los guardias dieron la alarma. Aprovechó para encontrar, sumergida, la primera de las raciones que tanta falta le harían en el futuro. Con ellas sería posible recuperar parte de las energías perdidas con los disparos de los guardias. Con los soldados fuera de juego, encontró otras dos raciones en la superficie: una en la parte sureste, y otra algo más arriba, oculta tras una grúa de carga. A los pocos instantes de llegar al hueco del ascensor, éste inició su descenso, con un nuevo soldado de vigilancia en su interior. Tras liquidarlo, **Snake** embarcó en el ascensor, se desembarazó del traje de neopreno y se preparó para alcanzar la superficie. Su aventura había comenzado.



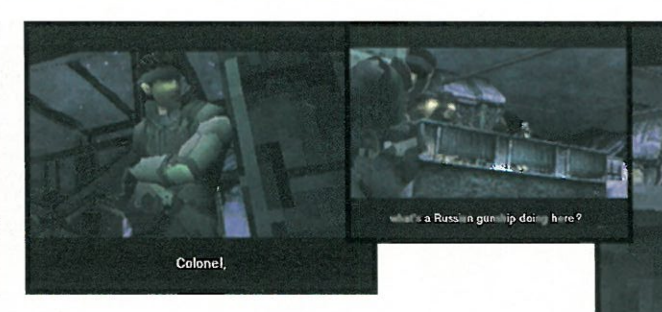
*Tras desprenderse de su equipo de buceo, **Solid Snake** está preparado para entrar en la base.*

EL EXTERIOR DE LA BASE

Con la gélida noche de **Alaska** azotándole el rostro, **Solid Snake** retomó la comunicación con el cuartel general vía *Codec*. Además del coronel, pudo hablar con la doctora **Naomi Hunter** (también en la frecuencia 140.85), la persona encargada horas antes de inyectarle las drogas y medicamentos necesarios para soportar el clima polar.







Snake llegó a la superficie justo a tiempo para ver despegar a **Liquid Snake** a bordo de un *Hind-D*, un helicóptero soviético de combate. ¿Acaso tendrían los rusos algo que ver en todo aquello?

Con las comunicaciones aún abiertas, pudo distinguir por primera vez en el *Codec* la voz de **Mei Ling**, la agente encargada de controlar el buen funcionamiento del radar y de memorizar su situación en la *Memory Card*. Con sólo contactar con ella en la frecuencia **140.96** podría grabar la partida en cualquier momento.

De vuelta a la cruda realidad, los prismáticos le sirvieron para hacer una valoración de las instalaciones y de los guardias que las custodiaban. Dos concretamente (uno a la izquierda, dormitante, y otro a la derecha bastante más activo). Un tercero se encargaba de vigilar en el piso superior. Había un camión aparcado delante de la puerta principal, un almacén a la izquierda y dos posibles entradas en forma de conductos de ventilación. Uno abajo, tras las piernas del guardia dormilón, y otro en la planta superior.

Snake consideró que su primer objetivo era investigar el contenido del almacén de la izquierda. Sorteó los focos del helipuerto recogiendo de paso las *Chaff Granade* depositadas allí, tras lo cual encaminó sus pasos hacia el almacén. Allí tuvo su primera experiencia con una de las incontables cámaras de vigilancia del complejo. Con algo de pericia y escapando de su ángulo visual (apreciable gracias al radar), pudo obtener sus prime-

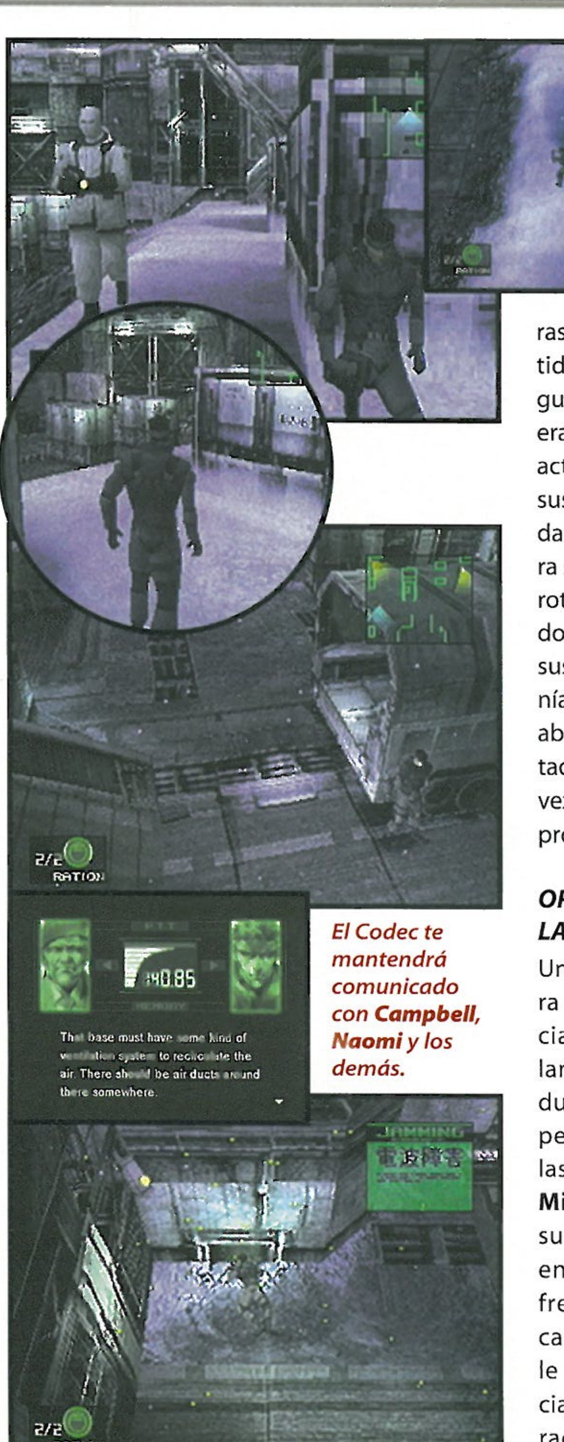


*Un Hind-D, (helicóptero de combate soviético) despega en el preciso momento en que **Solid** alcanza la superficie. En su interior **Liquid** demostrará su habilidad como piloto*



Las cámaras de vigilancia alertarán de tu presencia a los soldados. Evita su campo de visión a toda costa.





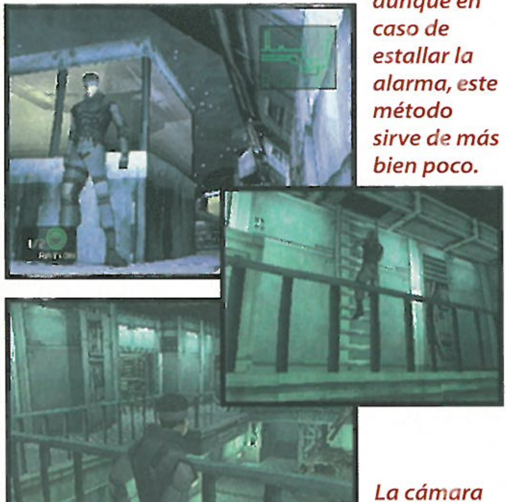
*El Codec te mantendrá comunicado con **Campbell, Naomi** y los demás.*

ras *Stun Granades*, capaces de dejar sin sentido a cualquier guardia durante unos segundos. Con ellas en el bolsillo, decidió que era hora de eliminar al guardia del sector Este, el más activo de la planta baja. Para ello, marcó a propósito sus huellas en la nieve para que fueran vistas y seguidas por el soldado, y de esa forma que éste descuidara su espalda. Cerca de allí obtuvo una ración. Con el cuello del guardia roto, no había impedimento alguno en alcanzar el interior del camión, donde esperaba una flamante *Socom*. Aunque por lo escandaloso de sus disparos decidió guardarla para más tarde. Ahora **Solid Snake** tenía ante sí la primera gran duda: ¿Qué ruta de entrada tomar? ¿La de abajo, arriesgándose a despertar de su sueño al guardia y ser detectado por la cámara de vigilancia, o la de arriba, algo más tranquila una vez muerto el soldado que la protegía?

OPCIÓN A) LA ENTRADA INFERIOR

Una *Chaff Granade* sirvió para hacer invisible su presencia ante la cámara de vigilancia, tras lo cual se introdujo en el túnel de respiración. Dentro tropezó con unas huéspedes inesperadas: las ratas. En ese preciso instante, **Master Miller**, antiguo maestro en tácticas de supervivencia de **Solid Snake**, se puso en contacto con él vía *Codec* (su frecuencia era 141.80) para indicarle que siguiera a las ratas. Ellas le conducirían por el laberinto hacia la salida (también encontró una ración). Acabó por llegar a lo que parecía un hangar para tanques...

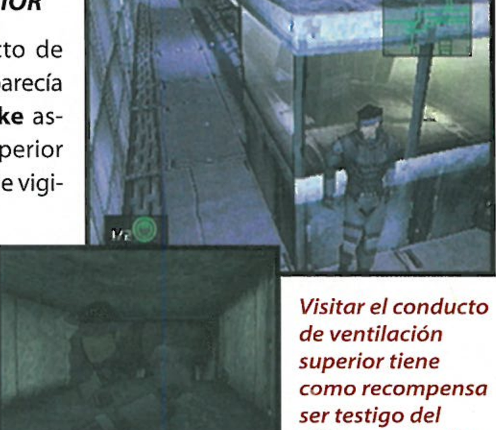




OPCIÓN B) LA ENTRADA SUPERIOR

Dado que el conducto de ventilación de arriba parecía menos vigilado, **Snake** ascendió a la planta superior eludiendo la cámara de vigilancia y matando al guardia. Al fondo encontró una caja de munición para *Socom*, tras lo cual se aventuró en el conducto. Dentro no había señal alguna de vida, salvo la visión de los soldados a través de las incontables rejillas de ventilación. A través de una de ellas pudo asistir al diálogo entre dos guardias sobre un misterioso intruso (alguien parecía habérsele adelantado) y la nueva ubicación del jefe de **DARPA**, su primer objetivo. Encontró una nueva ración y la salida del conducto, en forma de escalerilla. Había llegado hasta la planta superior de un hangar de tanques...

Aprovecha las esquinas para ocultarte de los soldados, aunque en caso de estallar la alarma, este método sirve de más bien poco.

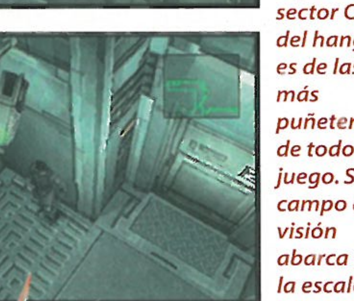




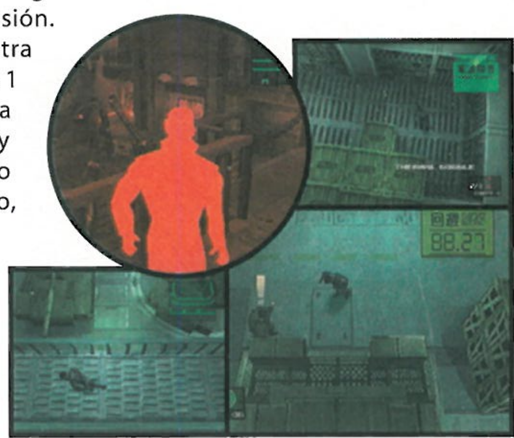
Visitar el conducto de ventilación superior tiene como recompensa ser testigo del diálogo entre dos soldados.

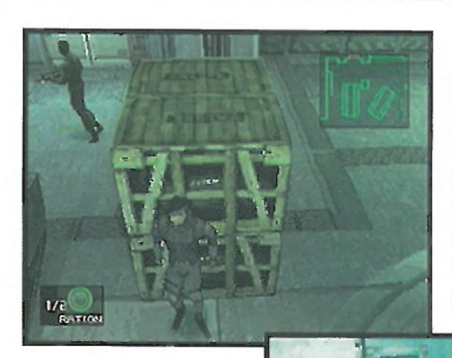
EL HANGAR DE TANQUES

Nada más acceder al hangar, **Campbell** le comunicó la existencia de un ascensor situado en la planta baja. La superior, vigilada por dos cámaras de vigilancia (a Este y Oeste) ocultaba una caja de granadas *Chaff* y el acceso a diversas salas. Una de ellas llevaba marcada la cifra 2 y por el momento era inaccesible. Otra estaba abierta, pero vigilada férreamente por una cámara, de donde **Snake** pudo sustraer las gafas termales, imprescindibles para la misión. En la parte Oeste se ocultaba otra puerta también cerrada, con la cifra 1 impresa en ella. La planta baja estaba ocupada por dos tanques y sendos soldados. Al primer intento de degüello fue descubierto, viéndose obligado a reptar y ocultarse bajo los tanques para no ser detectado. En la misma planta inferior encontró otra caja de munición para la *Socom*, una nueva puerta marcada con el 1 y el famoso ancensor.



La cámara del piso superior del sector Oeste del hangar es de las más puñeteras de todo el juego. Su campo de visión abarca toda la escalera.





EL JEFE DE DARPA

Snake entró en el ascensor y pulsó el botón B1 para descender una planta. Nada más irrumpir en el piso detectó una extraña presencia en su radar, en forma de pequeñas esferas verdes. Con sólo pegar la espalda a la pared de la derecha, pudo descubrir con sus propios ojos el paradero del jefe de **DARPA**. Dado que la puerta de acceso a las celdas requería el uso de una llave de nivel 1, no hubo otra opción que ascender por una escalerilla hacia un nuevo conducto de ventilación (en uno situado a ras de suelo, protegido con una rejilla, pudo echar el guante a una nueva ración).

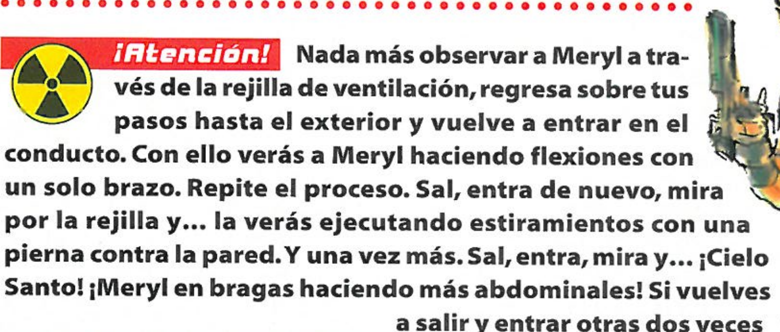
El ascensor del hangar te conducirá a importantes acontecimientos, como los paraderos de ***Donald Anderson*** *y* ***Kenneth Baker****.*

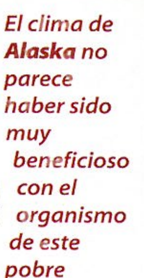
Dentro del conducto de ventilación, tomó la primera ruta a la izquierda que se le presentó donde, a través de una rejilla, pudo ver a un guardia vaciando sus intestinos. Un poco más allá otra rejilla ofrecía una visión aérea de lo que parecía un despacho vacío, y al fondo del todo le esperaba una oportuna carga de munición para *Socom*. Reptó sobre sus propios pasos con intención de investigar lo que quedaba del conducto de ventilación, sin sospechar que le restaban los dos mejores descubrimientos. Para abrir boca, pudo divisar lo que parecía una joven extremadamente atlética realizando una serie de abdominales sobre su catre…

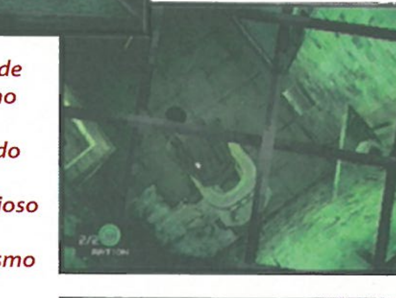


Para poder acceder hasta la celda de ***Anderson, Solid*** *tendrá que reptar por un nuevo conducto.*

¡Atención! **Nada más observar a Meryl a través de la rejilla de ventilación, regresa sobre tus pasos hasta el exterior y vuelve a entrar en el conducto. Con ello verás a Meryl haciendo flexiones con un solo brazo. Repite el proceso. Sal, entra de nuevo, mira por la rejilla y... la verás ejecutando estiramientos con una pierna contra la pared. Y una vez más. Sal, entra, mira y... ¡Cielo Santo! ¡Meryl en bragas haciendo más abdominales! Si vuelves a salir y entrar otras dos veces ojearás a Meryl aún en ropa interior en sendas rondas de flexiones y estiramientos.**







El clima de ***Alaska*** *no parece haber sido muy beneficioso con el organismo de este pobre soldado.*



Un poco más allá del túnel se podía ver la luz filtrándose a través de otra rejilla



de ventilación. **Snake** llegó hasta ella y… ¡voilá! allí estaba la celda de **Donald Anderson**, el jefe de **DARPA**. El pobre hombre se pegó un susto de muerte ante la inesperada irrupción de **Solid Snake** en su celda. Tras mantener una conversación bastante reveladora, y en tanto eran espiados por **Meryl** a través de la pared, **Anderson** cedió a **Snake** su llave de nivel 1. Instantes después, para sorpresa de **Solid**, comenzaría a experimentar todos los síntomas de un ataque al corazón. Poco pudo hacer **Snake** por salvar su vida…

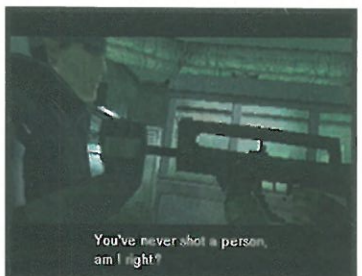
*El diálogo entre **Solid** y **Anderson** desvelará las primeras claves, como el paradero de **Kenneth Anderson**, el otro rehén.*

LA HUIDA

Sin digerir todavía lo que acababa de suceder ante sus narices, **Solid Snake** contactó con el cuartel general vía *Codec*, para después inspeccionar el cadáver sin ningún éxito. Al menos encontró una ración bajo el catre de **Anderson**. Mientras tanto, al otro lado de la pared, podía oírse el fragor de una pelea. De repente, la puerta de la celda se abrió inesperadamente.



Fuera, apuntándole le esperaba un guardia, de voz algo atiplada, y que parecía estar bastante verde e inseguro (a raíz de lo que temblaba). A toda velocidad, **Solid Snake** desenfundó la *Socom* delante de sus narices… justo en el momento en que tres nuevos guardias irrumpían en la sala. Inexplicablemente, el guardia modoso parecía estar de su lado, y juntos fueron eliminando una tras otra las oleadas de soldados que iban surgiendo. Las municiones y raciones dejadas por algunos al morir le fueron de bastante utilidad, aunque nunca estuvo más cerca de morir que cuando lanzaron a sus pies tres granadas. Por suerte, se pegó hacia la puerta por donde salían los soldados, y no sufrió daño alguno.



Para ser testigo de esta secuencia deberás llegar hasta ***Anderson*** *sin obtener la Socom.*

¡Atención! **Si accedes a la celda de Anderson sin haber obtenido antes la *Socom* del camión podrás acceder a una nueva secuencia, en la que Solid sujeta con las manos el cañon del rifle de asalto del soldado. Luego, en el momento de combatir contra los guardias, una caja con una *Socom* dentro aparecerá por arte de magia.**



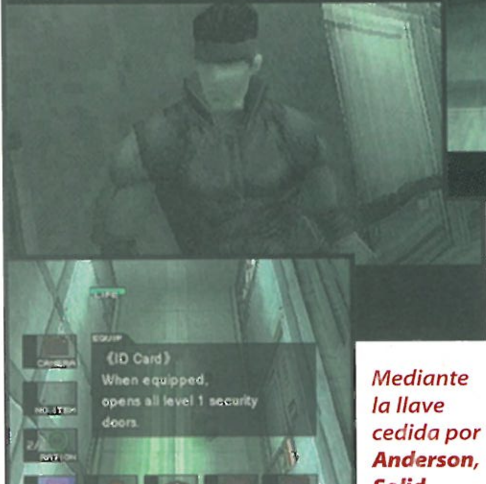
La fuga de la celda pondrá a prueba la puntería de ***Solid.*** *Por suerte cuenta con la ayuda de un misterioso soldado.*

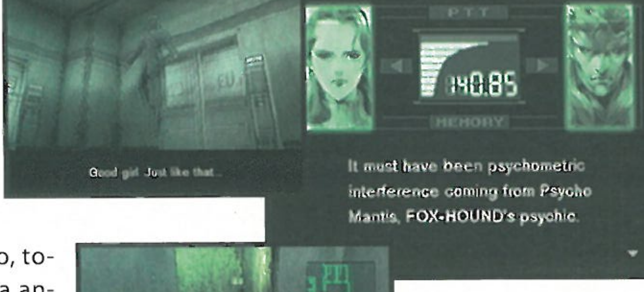
Antes de poder agradecerle su intervención, **Snake** vió cómo el soldado modosón desaparecía de su vista y ponía pies en polvorosa hacia el ascensor. Le fue imposible alcanzarle ya que la extraña











El soldado del lavabo de antes ha sido el peor parado durante la fuga.

*Mediante la llave cedida por **Anderson**, **Solid** podrá atravesar aquellas puertas marcadas con el 1.*



*Tras la fuga del soldado misterioso, **Solid** dispuso del tiempo suficiente para investigar los aledaños de la celda.*

visión de un ser calvo, tocado con una mascara antigas y levitando como Santa Teresa, le cortó el paso. Tras desaparecer semejante fenómeno, y con el terreno algo más tranquilo, **Snake** se relajó un poco para investigar el resto de la planta con ayuda de su flamante llave de nivel 1. Aparte de un soldado en pelota picada, pudo encontrar sendos cargadores para *Socom*, cerca del ordenador y dentro del W.C. Ante la posibilidad de entrar en la otra puerta de la planta, marcada con el número 6, **Snake** se embarcó en el ascensor con el objetivo de visitar la planta de abajo.

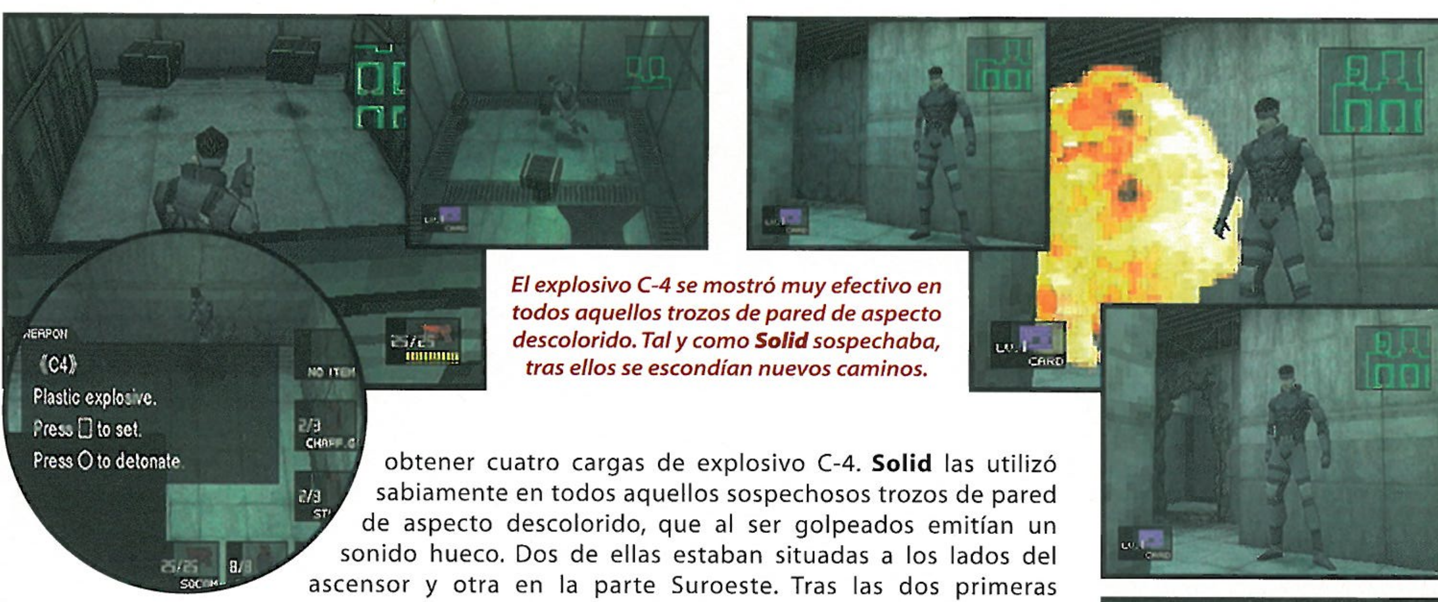


BENDITO C-4

El lugar parecía bastante tranquilo, salvo por las traicioneras trampas dispuestas en algunas porciones de suelo, y **Snake** decidió probar suerte en alguna de las seis celdas de almacenaje de armas, concretamente en aquellas con la cifra 1 impresa en la puerta. En una ya abierta encontró dos cajas de munición para *Socom*, mientras que en la situada a la izquierda obtuvo dos *sets* de cuatro granadas cada uno. Del interior de la de arriba pudo







*El explosivo C-4 se mostró muy efectivo en todos aquellos trozos de pared de aspecto descolorido. Tal y como **Solid** sospechaba, tras ellos se escondían nuevos caminos.*

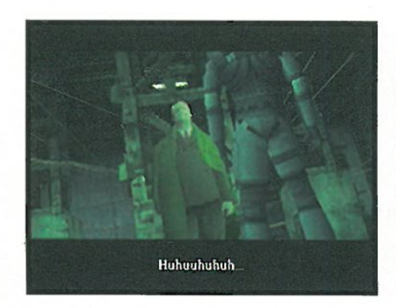
obtener cuatro cargas de explosivo C-4. **Solid** las utilizó sabiamente en todos aquellos sospechosos trozos de pared de aspecto descolorido, que al ser golpeados emitían un sonido hueco. Dos de ellas estaban situadas a los lados del ascensor y otra en la parte Suroeste. Tras las dos primeras encontró sendas salas secretas, donde encontró más C-4, munición para *Socom*, y granadas *Chaff* y *Stun*. La de abajo escondía algo más interesante. Una vez destruída con ayuda del C-4, la pared dió paso a un nuevo pasillo y otra pared descolorida. Detrás de él se ocultaba un nuevo pasillo secreto, con dos paredes sospechosas. **Snake** voló la situada en la pared Norte, encontrando tras ella mucho más de lo esperado.

__Solid__ encontró a __Baker__ atado a una trampa de explosivos C-4. El pobre viejo estaba algo pachucho tras un intenso interrogatorio a cargo de __Revolver Ocelot__.

LE LLAMAN REVOLVER OCELOT

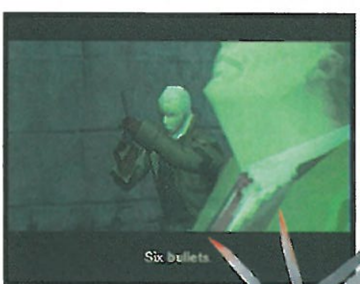
Allí, maniatado contra una columna por cientos de finos hilos de sedal, se encontraba el otro objetivo de su misión: **Kenneth Baker**, presidente de **ArmsTech**. Antes de que pudiera auxiliar al propio viejo, una lluvia de balas se abatió sobre **Snake**, que milagrosamente pudo esquivar los proyectiles gracias a su agilidad. Los disparos procedían del arma de un peculiar sujeto que acababa de salir entre las sombras y que se presentó como **Revolver Ocelot**. Tras informar a **Snake** que los alrededores del anciano **Baker** estaban minados de C-4 y conectados por esa jungla de sedal, **Ocelot** dio formalmente comienzo al duelo.













REVOLVER OCELOT

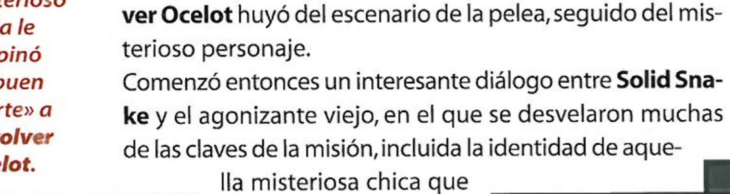
En este particular duelo, **Snake** contó con una importante ventaja: el arma de **Ocelot** sólo podía albergar seis balas en el tambor, por lo que tendría una oportunidad de acertarle en el preciso momento en que éste recargaba su arma. **Revolver Ocelot** tampoco era tonto, y aprovechó las paredes de la sala para hacer rebotar sus disparos y acertar en el cuerpo de **Snake**.

Dado que era poco recomendable el uso de granadas o C-4 debido a la proximidad de la trampa explosiva que aprisionaba a **Baker**, **Solid** se centró únicamente en el uso de Socom. Al margen de la táctica de disparar a **Ocelot** en aquellos momentos en que éste iniciara la recarga del arma, la posibilidad de acertarle en diagonal, a través del mar de hilos que componían la trampa de **Baker** también se mostró muy efectiva (siempre y cuando no diera en el abuelo). En ambos casos, **Revolver Ocelot** no fue rival para **Solid** y su Socom.

*El arma de **Ocelot** sólo podía albergar seis balas.*

En el fragor de la batalla, una sombra hizo su aparición inesperadamente para amputar la mano de **Revolver** y liberar a **Baker** de su cautiverio. Protegido hasta ese momento por un camuflaje óptico, el *cyborg* con aspecto de ninja (aquél al que se referían aquellos soldados que **Solid** pudo ver a través de la rejilla de ventinlación) se mostró en toda su aterradora apariencia. Antes de que las cosas se le pintaran aun más feas, **Revolver Ocelot** huyó del escenario de la pelea, seguido del misterioso personaje.

Comenzó entonces un interesante diálogo entre **Solid Snake** y el agonizante viejo, en el que se desvelaron muchas de las claves de la misión, incluida la identidad de aquella misteriosa chica que habitaba la celda contigua a la de **Anderson**. Tras desvelar importantes datos sobre **Metal Gear** y el contrabando de materia nuclear tras la escisión del bloque



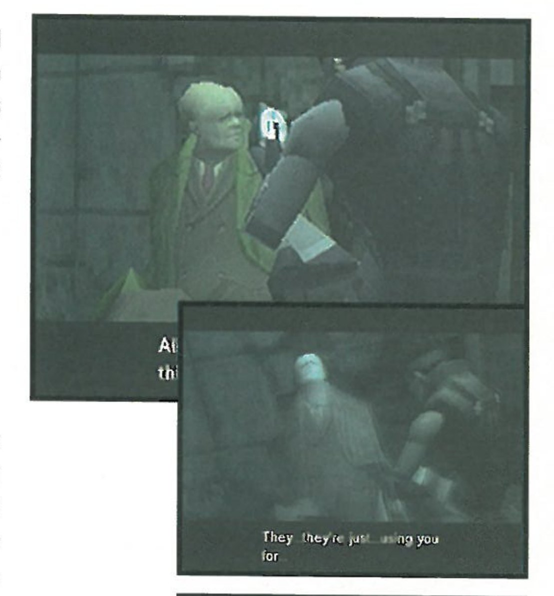
*El misterioso ninja le propinó un buen «corte» a **Revolver Ocelot**.*





El diálogo con **Baker** fue bastante revelador.

soviético, **Baker** cedió a **Snake** su llave de nivel 2 y un disco óptico con información vital, para acto seguido expirar. ¿Demasiadas emociones para un corazón tan viejo? ¿O alquien se estaba encargando de liquidar a todos los rehenes?



EL SILENCIADOR, EL DETECTOR DE MINAS Y ALGUNAS COSITAS MAS

Snake regresó a la estancia de las celdas con armamento por donde había venido, no sin antes probar el C-4 con la sospechosa pared de la izquierda. Detrás de ella se ocultaba un pasillo algo angosto custodiado por dos cámaras con ametralladoras. Demasiada vigilancia para tan poca cosa... sólo dos puertas, y por ahora innacesibles, ya que indicaban las cifras 4 y 6. Ya volvería más tarde,cuando tuviera acceso.

Para su desgracia, la zona de los contenedores de armas, antes vacía, estaba ahora custodiada por unos cuantos guardias, dos concretamente. Escapando fácilmente a su campo de visión, **Snake** se introdujo en la celda situada al Sureste, aquella marcada con la cifra 2, gracias a la llave de **Baker**. De ella, y tras descubrir los sensores láser con ayuda del humo de sus cigarrillos, extrajo el rifle de asalto FAMAS y dos cajas de munición. Era el momento de retornar al ascensor, hacia el hangar de los tanques.



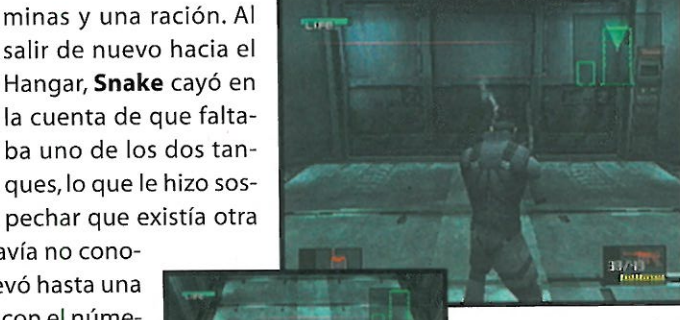
Lo primero era acceder a la puerta marcada con el 2 de la planta baja. Tras liquidar a un soldado completamente empanado, **Snake** obtuvo el silenciador para la Socom, que una vez equipado junto al arma, le permitiría disparar en completo silencio. Mediante el silenciador fue fácil eliminar al soldado de la planta baja y al recién llegado del piso superior. Superada la escalera y la cámara de vigilancia que la custodiaba, **Snake** encontró tras la primera puerta marcada con el 1 un *set* de granadas Chaff y lo que era más importante, una caja plegable marcada con la letra A. Al otro lado de la planta superior, en la puerta impresa con la cifra 2, se ocultaba el detector de



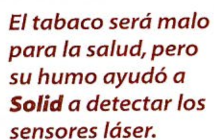
Un soldado sumamente empanado custodiaba el almacén de donde **Solid** estrajo el interesante y efectivo silenciador para su pistola Socom.







minas y una ración. Al salir de nuevo hacia el Hangar, **Snake** cayó en la cuenta de que faltaba uno de los dos tanques, lo que le hizo sospechar que existía otra salida de allí que todavía no conocía. La búsqueda le llevó hasta una gran puerta marcada con el número 5, que intentó volar con C-4 sin ningún éxito. Una comunicación con **Campbell** vía Codec arrojó toda la luz sobre la búsqueda: debía contactar con **Meryl** a través del Codec, en la frecuencia 140.15. La conversación no tuvo desperdicio. Descubrió que **Meryl Silverburgh**, la sobrina de **Campbell**, era quien le había liberado de la celda donde murió **Anderson**, y sería quien le abriera el camino hacia el exterior del hangar. **Meryl** también informó a **Snake** de la existencia de un tal doctor **Emmerich**, el único capaz de desactivar **Metal Gear**. Unos segundos después de cortar la comunicación, la gran puerta se abrió, mostrando un ancho y largo pasillo… pero sospechosamente tranquilo. **Snake** estaba bastante escarmentado con lo sucedido en las celdas de armamento de la planta inferior, y ante la visión de lo que podían ser unos detectores láser encendió un cigarrillo. Con ayuda del humo se dispuso a atravesar un mar de lásers. Debería tener las máximas precauciones, ya que de ser detectado, aquella estancia se llenaría por completo de gas venenoso, proporcionándole una muerte segura. Al final de la estancia encontró la salida, marcada con la cifra 2. Por fin, el exterior…

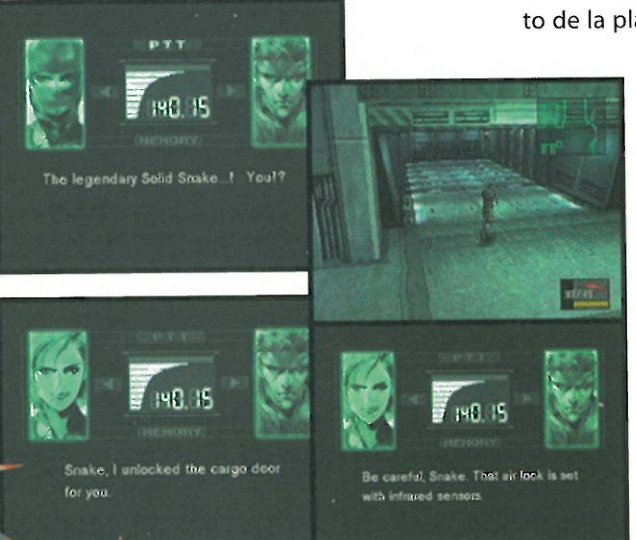


*El tabaco será malo para la salud, pero su humo ayudó a **Solid** a detectar los sensores láser.*

Meryl tenía la clave para acceder a una nueva salida del hangar de tanques. Pero antes había que contactar con ella.

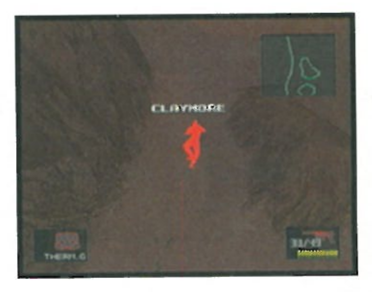




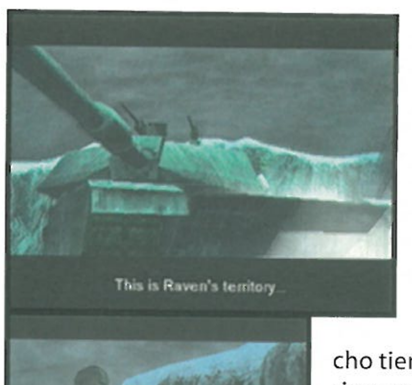


UN COMBATE DESIGUAL

Como si de un novato se tratase, **Snake** cruzó desenfadadamente el campo nevado que tenía ante sus pies… hasta que activó una mina y salió literalmente volando por los aires. Algo aturdido todavía y con la energía bajo mínimos, **Snake** maldijo para sí su es-

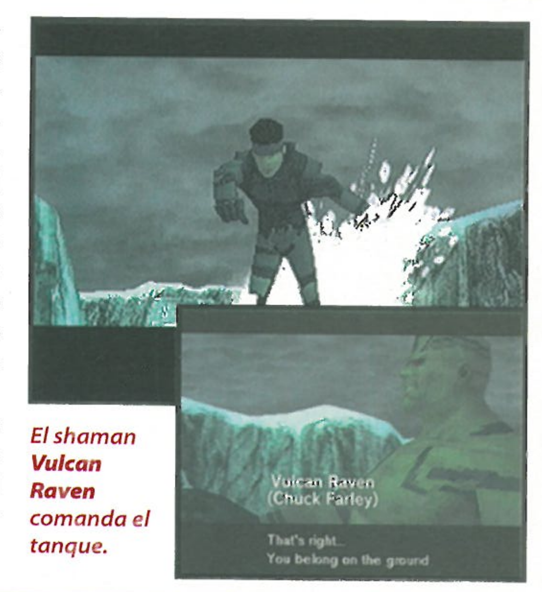






tupidez y activó el detector de minas. En el radar pudo ver que estaba sobre un verdadero campo de minas. Con ayuda de las gafas de visión termal, **Solid** se arrastró por el terreno hasta ir desactivando las minas una por una, guardándoselas para futuros usos. Una llamada del Codec interrumpió la recogida, en la que una voz de rostro anónimo le advirtió de la existencia de las minas (a buenas horas). Se hacía llamar **Garganta Profunda** (como el confidente del escándalo *Watergate*). **Snake** no tuvo mucho tiempo para asimilar la conversación con el misterioso personaje...

Por la puerta de enfrente hizo su aparición nada menos que un tanque M1 Abrams, pilotado por uno de los secuaces de **Liquid Snake** llamado **Vulcan Raven. Solid Snake** había sido entrenado para acabar con cualquier hombre, pero contra un tanque...



El shaman ***Vulcan Raven*** *comanda el tanque.*

TANQUE M1 ABRAMS

Tras recibir un serio castigo en forma de obuses, y viendo la imposibilidad de llegar hasta el carro de combate, **Solid** decidió probar suerte con las granadas Chaff. De acuerdo con las informaciones del cuartel general, éstas eran capaces de inutilizar cualquier mecanismo electrónico durante unos segundos, como cámaras de vigilancia. Resultaron muy efectivas con el sistema de orientación del cañón, permitiéndole acercarse al tanque sin peligro de recibir más impactos de obús. Contra lo que no tuvo defensa alguna era con la ametralladora de la torreta, obligándole a efectuar no pocos cambios de dirección para evitar las ráfagas. Con especial cuidado de no caer bajo el peso de las orugas del tanque, **Snake** fue deslizando una granada tras otra hasta el interior de la escotilla, hasta fulminar a los dos soldados del interior. El tanque estaba fuera de combate.

Lo que **Solid** no sospechaba es que, tras extraer la llave de nivel 3 del cadáver de uno de los soldados, en el interior del tanque quedara un superviviente: el esquimal **Vulcan Raven**, que rodeado de sus amados cuervos, juró venganza...







EN BUSCA DEL DR. EMMERICH



Solid tenía vetado utilizar las armas de fuego en el depósito de cabezas nucleares, por si estallaban.

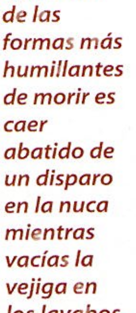
Tras descender por la rampa de entrada (en cuya parte superior se ocultaba una ración) y reptar bajo la puerta entreabierta, **Snake** accedió hasta un gran depósito de cabezas nucleares. Una llamada del cuartel general vía Codec le alertó de que no debía hacer uso de arma de fuego alguna, o todo volaría por los aires. Para el caso de requerir más información sobre la fragilidad del material nuclear, **Campbell** suministró a **Snake** el número de dial Codec de una experta en armamento llamada **Natasha Romanenko** (141.52). Sin perder un segundo, **Solid Snake** contactó con ella, aunque no sirvió de mucho.
Investigó la zona (recogiendo de paso diversa munición: granadas Chaff y balas para el rifle FAMAS y el Socom), localizó otro camión y ascendió por la escalera hasta llegar a un nuevo ascensor.

El suelo de chapa hacía aún más escandalosos los pasos de Snake.



Activó el botón del piso B1. Eso le llevó hasta una planta de aparentes oficinas, con un soldado haciendo aguas menores en el retrete de caballero y otro en plena guardia. Liquidado el guardia meón (mediante un somero tiro en la nuca), matar al otro representó algo más de trabajo debido a su continuos movimientos.
La estancia estaba repartida entre unos escritorios centrales y cinco despachos diferentes, dispuestos a los dos





Quizá una de las formas más humillantes de morir es caer abatido de un disparo en la nuca mientras vacías la vejiga en los lavabos.









*La zona de los despachos ocultaba un gran número de items y munición variada. **Solid Snake** encontró balas incluso bajo la mesa.*

lados de la sala. En uno de ellos, el único al que tuvo acceso con su llave de nivel 3, **Solid** encontró un lanzamisiles Nikita y abundante munición para él. Fuera de los despachos obtuvo una caja de balas para la Socom y otra de granadas Stun. Con el zurrón a tope de armamento, regresó sobre sus pasos hacia el ascensor, tomando ahora el camino hacia el piso de abajo (B2). Al atravesar la puerta que tenía ante sí, una nube de gas venenoso inundó la atmósfera del pasillo que, por si esto fuera poco, estaba electrificado. Una concienzuda inspección de las conexiones de la pared y la posterior conversación con **Garganta Profunda** via Codec le dió a **Snake** la solución al problema. Era necesario recurrir al lanzamisiles Nikita para destruir el generador que alimentaba el suelo electrificado. Con los pulmones cargados de aire, **Solid** se introdujo en la neblina tóxica y disparó un misil Nikita. Gracias a la vista en primera persona, pudo guiarlo por control remoto hacia el Este y, tras sortear una jungla de muebles de oficina y cámaras de vigilancia, destruir el generador. Con la trampa del suelo desconectada, pero con el gas todavía envenenando el aire, **Snake** entró en el primero de los despachos (marcado con un 1 en la puerta), donde encontró una ración. La siguiente





La clave para inutilizar el suelo eléctrico pasaba por el uso de un misil Nikita para destruir el generador.

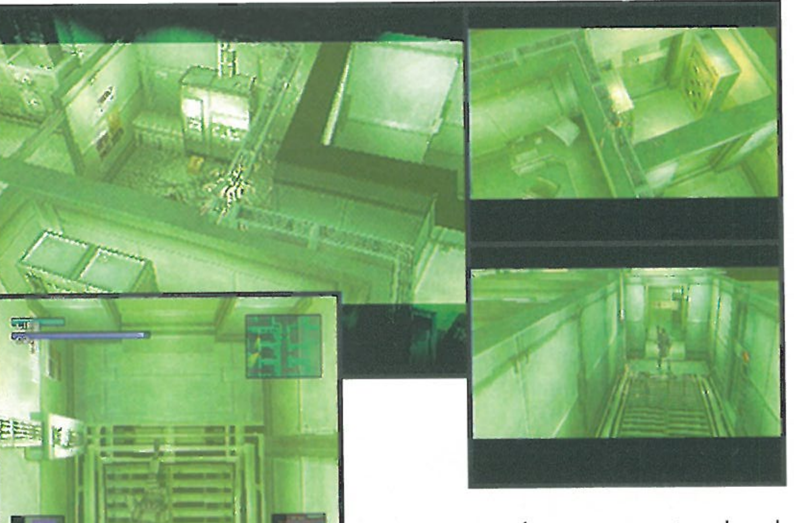


__Solid__ tuvo que ser muy hábil dirigiendo el misil para esquivar el infierno de mesas y cámaras de seguridad.









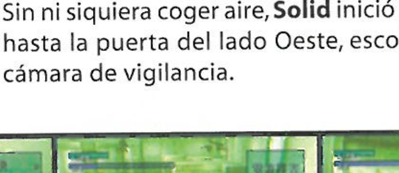
Destruido el generador, el suelo electrificado fue historia. El problema seguía siendo el gas que inundaba toda la atmósfera de aquella planta.



Con la máscara anti-gas puesta, la visibilidad en primera persona disminuía ostensiblemente.

(marcada por el 4) era inaccesible de momento. La tercera, en la que sí pudo entrar, estaba protegida por una cámara de vigilancia con ametralladora. Mereció la pena soportar algo de plomo con tal de echar el guante a la valiosa Máscara Anti-gas allí depositada. Con ella equipada, el nivel de oxígeno perdido dentro de la neblina venenosa se reduciría a la mitad. La zona de oficinas de la izquierda, férreamente vigilada por las cámaras de seguridad, ocultaba una serie de despachos, que **Solid** decidió investigar. Para sacudirse de encima las cámaras, nada mejor que una granada Chaff y mucha velocidad. Dejando tras de sí el marcado con el número 6, el despacho de nivel 3 almacenaba una gran cantidad de explosivo C-4. El siguiente, también de nivel de acceso 3, contenía dos cargadores para el lanzamisiles Nikita. Superado un despacho de nivel 4, ya sólo quedaba por recoger el *set* de granadas chaff y la ración ubicados en el extremo más alejado de las oficinas, cerca de los restos del generador. Sin ni siquiera coger aire, **Solid** inició la marcha atrás hasta la puerta del lado Oeste, escoltada por una cámara de vigilancia.





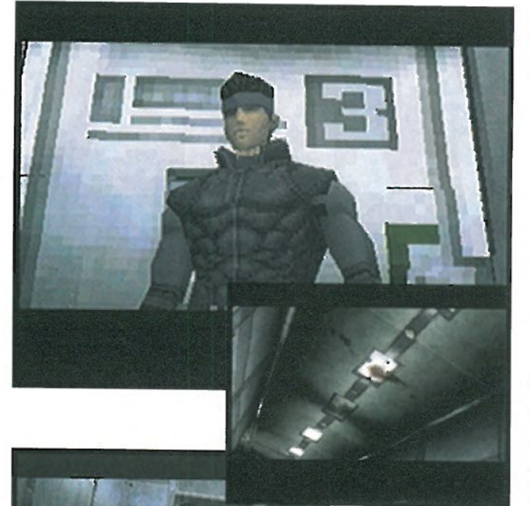
La máscara anti-gas logró reducir la pérdida de oxígeno.







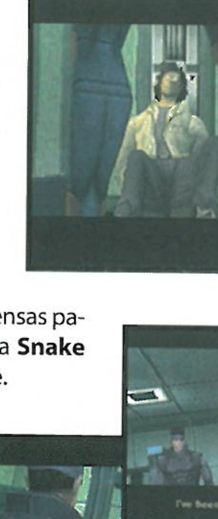




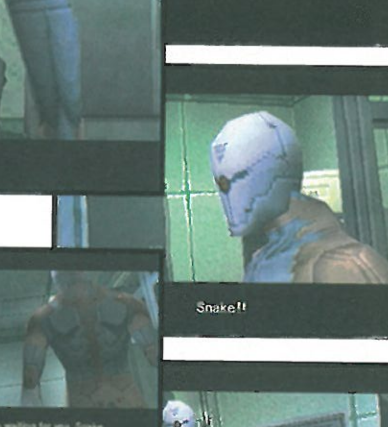
EL NINJA ATACA DE NUEVO

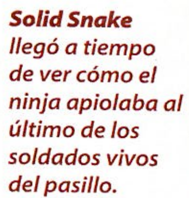
Con la llegada salvadora del oxígeno, **Solid** escuchó un grito desgarrador justo al otro lado de la puerta. Ni sus muchos años de entrenamiento ni la naturaleza de las misiones que había ejecutado con éxito... Nada podía haberlo preparado para experimentar el horror que le esperaba en aquel pasillo. Paredes manchadas de sangre, cadáveres por los suelos, gritos... y por último la visión de un ser invisible trinchando con su espada Chokuto el cuerpo moribundo de un soldado de **Fox-Hound**. Era él. El misterioso ninja que liberó a **Baker** y sesgó la manó de **Revolver Ocelot**... ¿A qué era debido tanto ensañamiento, tanta crueldad con el enemigo? Desactivado su camuflaje óptico, el ninja atravesó la puerta del fondo, seguido de **Solid Snake**.

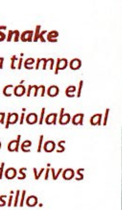
Dentro de lo que parecía una sala de programación, **Snake** descubrió al ninja delante de un hombrecillo aterrado, que ante la visión de semejante bestia parda no pudo hacer otra cosa que orinarse en los pantalones y ocultarse en el interior de un armario. Aunque no habían coincidido en toda su vida (salvo por el incidente con **Revolver Ocelot**) el ninja pareció no sorprenderse demasiado con la llegada de **Snake**. Incluso conocía su nombre. Tras cruzar unas cortas pero intensas palabras, el ninja retó a **Snake** a entrar en combate.



Hal Emmerich no pudo hacer otra que cosa que orinarse encima al ver al ninja.







Solid Snake llegó a tiempo de ver cómo el ninja apiolaba al último de los soldados vivos del pasillo.



El ninja era un pelmazo. No dejaba de perseguir a **Solid**.

El combate con el ninja puso a prueba el dominio de **Solid Snake** sobre las artes marciales.

Hand to hand.

NINJA

Ante la imposibilidad de usar arma de fuego alguna (el ninja repelía todas las balas con la espada Chokuto), la única posibilidad de atacar al *cyborg* pasaba por los golpes directos (patadas y puñetazos). Tras acertarle dos veces, el ninja se hizo el chulo, enfundó el sable e invitó a **Solid** a un combate limpio, con las manos desnudas. Las demoledoras tácticas de combate del ninja hicieron buena mella en el físico de **Snake**, obligándole en todo momento a tener un ojo en las raciones antes de que fuera demasiado tarde para poder usarlas. Pero como todas las máquinas, el *cyborg* tenía un punto débil, mejor dicho dos. Las granadas Chaff fueron muy efectivas para dejarle fuera de combate durante unos segundos, en tanto la combinación de golpes (puño, puño, patada) resultó demoledora.

Durante el combate **Solid Snake** pudo recoger todo tipo de *items* dispersos por el laboratorio, como munición para Socom y FAMAS, una ración o las siempre útiles granadas Chaff.

Con extremo cuidado al esquivar sus temibles patadas aéreas, **Solid** fue menguando las energías del ninja con constantes lluvias de golpes.

Cuando llevaba algo más de media barra de vida consumida, el misterioso ninja escapó del alcancé de **Snake**, activó su camuflaje óptico y dio comienzo a una particular variación del juego del escondite. **Solid** debía averiguar desde dónde le emboscaba su enemi-



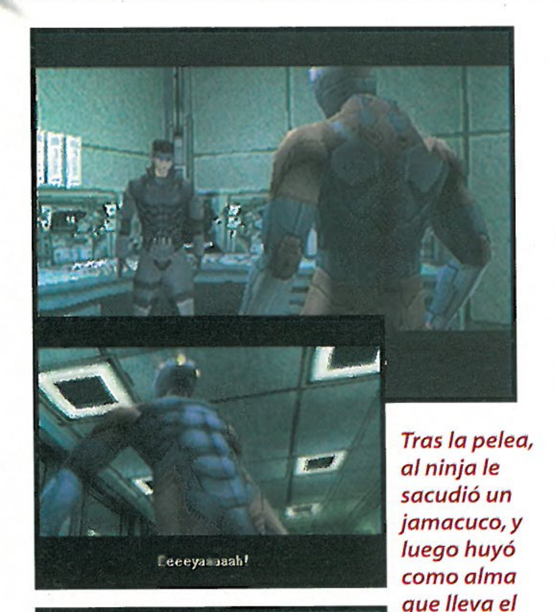
*¿Qué querría decir el ninja con aquello de «Hazme sentir»? La pantalla de arriba podría dar una pista de ello. ¿Le pondrá **Snake** un piso?*

Una granada Chaff logró neutralizar los sentidos del ninja durante un instante.

go, y no había mejor herramienta para averiguarlo que las gafas de visión termal. Con ellas equipadas fue fácil averiguar en todo momento la nueva ubicación del ninja, pudiendo continuar con la zurra.

¡Atención!: Si durante la batalla contra el ninja te acercas al armario donde se ha escondido el Dr. Emmerich, te pegas a la puerta y las golpeas con el puño... podrás oir los lamentos de terror del propio Doctor.

Tras encajar unos cuantos impactos, el ninja volvió a cambiar de táctica de combate. Inició entonces una aproximación lenta, pausada hacia **Snake**. La trampa consistía en que antes de que **Solid** pudiera conectar el primer golpe, el ninja desaparecía para volver a surgir tras la espalda o uno de los lados de **Snake**, propinándole el más demoledor de los puñetazos. Esta técnica traidora por suerte era bastante previsible, por lo que **Solid** no tuvo más que amagar el puñetazo y preparar el verdadero ataque ante la nueva aparición del ninja. Con cinco series de golpes y patadas encajados, el ninja pareció volverse loco. De su cuerpo comenzaron a brotar rayos de electricidad, siendo rodeado por un campo magnético. Es entonces cuando **Snake** hizo uso de las armas de fuego, ya fuera la pistola Socom o el rifle FAMAS. Unos cuantos impactos de bala y el ninja mordió el polvo...



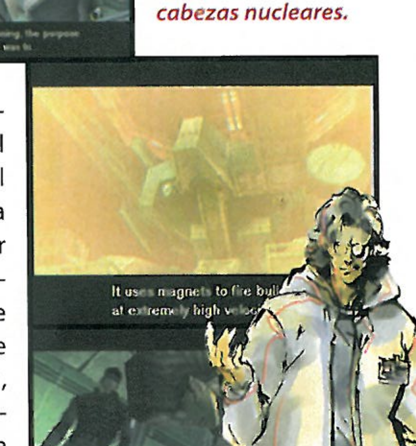
Tras la pelea, al ninja le sacudió un jamacuco, y luego huyó como alma que lleva el Diablo.

UN NUEVO ALIADO

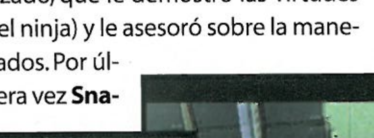
Sólo cuando fue finalmente derrotado, el ninja dio las primeras pistas sobre su identidad, para después desaparecer de escena. Una comunicación vía Codec arrojó toda la luz sobre el asunto. Tras ese aspecto robótico y aterrador se escondía el rostro de **Frank Jaegar** (más conocido como **Gray Fox**), que contra todo pronóstico sí llegó a sobrevivir al incidente de **Zanzibar** (METAL GEAR 2 SOLID SNAKE de ***MSX***), aunque ahora tenía más de máquina que de ser humano. El que sí que parecía humano era el Dr. **Emmerich**, a raíz de lo que temblaba al salir del armario. **Hal Emmerich**, eminente científico y *fan* de la animación japonesa (de ahí le viene su apodo, **Otacon**), fue el primer sorprendido de la capacidad nuclear del **Metal Gear Rex**. Tras contar a **Snake** su propio drama familiar (su abuelo participó en el proyecto **Manhattan** -la creación de la famosa bomba atómica que arrasó **Hiroshima** y **Nagasaki**-), **Otacon** se juramentó que desactivaría a **Metal Gear Rex**, aún a riesgo de su vida, en la base subterránea en la que descansaba, al norte de las torres de comunicación.

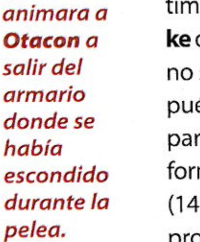
Aunque al principio sentía unas fuertes ganas de empotrarle contra la pared debido a su participación en el proyecto **Metal Gear**, **Snake** acabó por tomar simpatía hacia este tipo escuchimizado, que le demostró las virtudes del camuflaje óptico (el mismo que poséia el ninja) y le asesoró sobre la manera de detectar a **Meryl** entre todos los soldados. Por último, le entregó la llave de nivel 4 (por primera vez **Snake** obtenía la tarjeta de alguien que no se desplomaba segundos después). Antes de despedirse y desaparecer por la puerta, **Otacon** informó a **Snake** de su dial de Codec (141.12) por si tenía dudas sobre el proyecto **Metal Gear**.

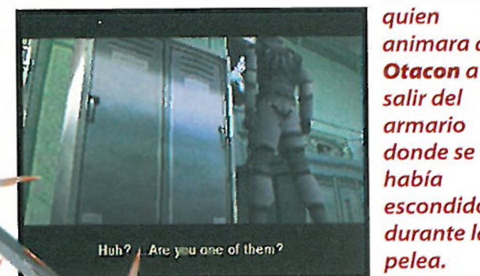
Solid *no encajó bien el que hubieran equipado a* ***M.G.*** *con cabezas nucleares.*







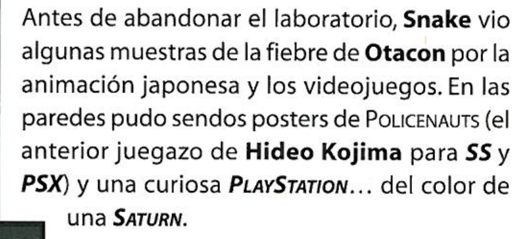




Tuvo que ser **Snake** quien animara a **Otacon** a salir del armario donde se había escondido durante la pelea.







Hal Emmerich se hacía llamar **Otacon** por su afición a la animación japonesa. Por ella se inició en el mundo de la ciencia.

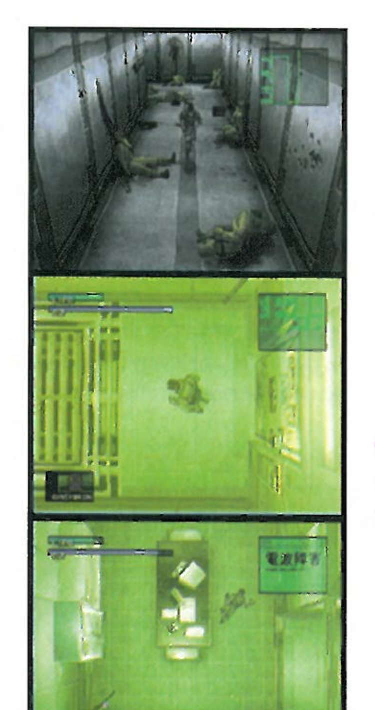
Antes de abandonar el laboratorio, **Snake** vio algunas muestras de la fiebre de **Otacon** por la animación japonesa y los videojuegos. En las paredes pudo sendos posters de POLICENAUTS (el anterior juegazo de **Hideo Kojima** para ***SS*** y ***PSX***) y una curiosa ***PLAYSTATION***… del color de una ***SATURN***.



Por lo que pudo observar **Solid**, **Otacon** debía echarse alguna partidita con su **PSX**.

¿DONDE ESTARA MERYL?

El pasillo de los cadáveres dio paso a las salas indundadas de gas de antes, donde **Snake** hizo uso de su recién adquirida llave de nivel 4. Obtuvo unas cuantas granadas Stun y lo que es mejor, las gafas de visión nocturna. El siguiente objetivo era el ascensor y, desde él, la planta de arriba, aquella sala con despachos que **Snake** visitó antes del enfrentamiento con el ninja. Era preciso encontrar el paradero de **Meryl**, disfrazada de militar entre otros tantos soldados. Por suerte, **Otacon** le había desvelado la formúla para descubrirla: sus andares. Como en la anterior visita, lo primero era eliminar al guardia meón de los urinarios. La sala Sur, la de los despachos, estaba hasta arriba de soldados, tres concretamente… y uno de ellos era **Meryl**. Pudo detectarla por el peculiar roce que producían sus pantalones al andar, por lo que eliminó sin miramientos a los otros soldados. En ese momento, **Meryl** (o lo que parecía ella) echó a correr hacia la puerta, con destino al W.C de señoras, innacesible hasta ese momento…



¡Atención!: Si corres tras Meryl sin perder un instante, entras en el servicio de señoras y encuentras el uniforme abandonado antes de que transcurran cinco segundos desde que entrara ella, en toda la secuencia siguiente verás a Meryl sin pantalones (no le habrá dado tiempo a ponérselos).







***Solid** se pegó un susto de muerte al sentir el cañón de un FAMAS sobre su espalda.*

Al llegar al W.C. **Snake** caminó hasta el fondo para encontrar sobre un inodoro un uniforme abandonado... y **Meryl** detrás de él, apuntándole con su rifle FAMAS. Tras mantener una larga conversación con ella, **Snake** aprendió bastante sobre el intenso entrenamiento psicológico al que fue sometido **Meryl** para convertirla en el soldado perfecto (y que incluía desechar toda atracción por cualquier hombre), o sobre su pericia a la hora de manejar diverso armamento. De ella obtuvo además la tarjeta de nivel 5 y la *PAL Key*, una de las llaves con las que acceder a los controles de **Metal Gear Rex** y a las que se refería **Baker** segundos antes de morir. Era el momento de tomar un nuevo camino, hacia el ahora accesible despacho de la zona norte. Pero antes, era preciso averiguar con la llave de nivel 5 lo que ocultaban todos los despachos de la zona Sur. En ellos encontró un verdadero maná de objetos: dos raciones, la caja plegable B, una caja de Diazepam (un tranquilizante más conocido bajo su nombre comercial, Valium), cargadores para el rifle FAMAS, para Socom y misiles Nikita. Y aún le quedaba una puerta por investigar, pero su cerradura de nivel 6 la hacía de momento innacesible.

De vuelta con **Meryl**, **Snake** recorrió el pasillo hacia el despacho norte.



***Snake** pilló a **Meryl** literalmente «en bragas». Por mucho que intentó ligar con ella por medio de piropos, lo tuvo muy crudo.*

¡Atención!: Este es un buen momento para comprobar algunas de las interactuaciones más curiosas de Meryl con Snake. Por ejemplo, si se te ocurre ponerle la mano encima, ésta te devolvera un justificado y soberbio bofetón (con pérdida de energía y todo). En cambio, si activas la vista en primera persona (el botón del triángulo) y miras constantemente a Meryl a la cara, podrás ver como ésta se sonroja más y más por momentos, hasta acabar jugando con su pistola como una colegiala enamorada.



MENTES PELIGROSAS

Justo al llegar a la puerta del segundo pasillo, **Meryl** comenzó a sufrir fuertes convulsiones, adoptando una voz extraña y distante, que invitó a **Snake** a atravesar la puerta…



¡Atención!: En este preciso momento, si activas la vista en primera persona (el botón del triángulo) inexplicablemente verás la acción a través de los ojos distorsionados de Meryl.





Tras la puerta encontraron un lujoso despacho, en teoría deshabitado, pero cargado de una atmósfera de sospecha. A los pocos pasos, una fuerza comenzó a apoderarse de **Meryl**, a hacerse dueña de sus actos. Súbitamente, levantó su arma contra **Snake**, le hizo extrañas invitaciones amorosas… en tanto una extraña sombra rondaba sobre su espalda. Una llamada del Codec despertó a **Snake** de la alucinación que estaba viviendo. **Campbell** y la doctora **Hunter**, desde la otra línea, informaron a **Solid** que todo aquello era fruto del control mental de **Psycho Mantis**. Ante la tesitura de tener que abatir a balazos a **Meryl** o dejarla K.O de un puñetazo, **Snake** se decantó por utilizar una Stun Granade, que fue mucho más efectiva y no le causó daño. El que sí se mosqueó bastante fue **Psycho Mantis**, que decidió mostrarse a los ojos de **Snake**, iniciando su peculiar *show*.

¡Atención!: Para aprovechar al máximo las virtudes telequinéticas de Psycho Mantis, deberás tener un Dual Shock y alguna partida de algún otro juego de KONAMI en la misma Memory Card que estés utilizando para el juego. Para empezar, Psycho Mantis leerá en lo más profundo de tu mente (la Memory Card) utilizando los datos para decir cosas sorprendentes relacionadas con las veces que hayas muerto anteriormente en el juego, o si has sido sorprendido por los soldados demasiadas veces. Pero la cosa no acaba aquí, ya que Psycho Mantis hará referencia a los otros juegos de KONAMI presentes en la tarjeta (como CASTLEVANIA, ISS SOCCER o SILENT HILL). Y por último, el plato fuerte… Cuando Psycho Mantis te lo indique, sitúa el Dual Shock sobre el suelo, una mesa o cualquier superficie plana y verás como éste moverá tu propio mando de un lado a otro a su entera libertad.





*Snake detectó algo anormal: al activar la vista en primera persona no veía a **Meryl**, sino a él mismo.*



PSYCHO MANTIS

Los poderes psíquicos de **Psycho Mantis** le convierten en uno de los jefes más temibles de todo METAL GEAR SOLID (¡incluso es capaz de quitar la imagen de tu propio televisor!). Para acabar con él, **Solid Snake** pudo recurrir a tres tácticas muy diferentes. La primera, la más dura y menos gratificante, consistía en esquivar (manteniéndose tumbado sobre el suelo) los objetos que volaban de un lado a otro de la habitación. Estos siempre aparecían con la siguiente secuencia: tres sillones, dos bustos, jarrones, cabezas de ciervos -unos trofeos de caza- y por último los cuadros de la pared Norte. Equipado con las Gafas de Visión Térmica (las únicas capaces de detectar la presencia invisible de **Psycho Mantis**), y siempre cuando no hubiera objetos volando por la habitación, **Snake** fue una y otra vez hasta su encuentro, logrando impactar unos míseros golpes de vez en cuando, ya que el fulano volador parecía adivinar una y otra vez sus movimientos (y con armas de fuego, mejor no hablar). De esa forma, **Snake** fue reduciendo la barra de energía de **Psycho Mantis**, pero con tal costo de su propia vida, que sospechó que existía un método mejor. Y así era…

Ya que **Psycho Mantis** había tomado el control del *Dual Shock* una vez… ¿no seguiría tomando control de él? Para remediarlo, tú, el sufrido usuario, deberás conectar el *Dual Shock* (o cualquier otro mando) en el *port 2* de ***PLAYSTATION***. Totalmente libre ya del influjo del **Psycho Mantis**, **Snake** pudo impactar todos los golpes que lanzó hacia el estómago del psíquico sin más problemas.

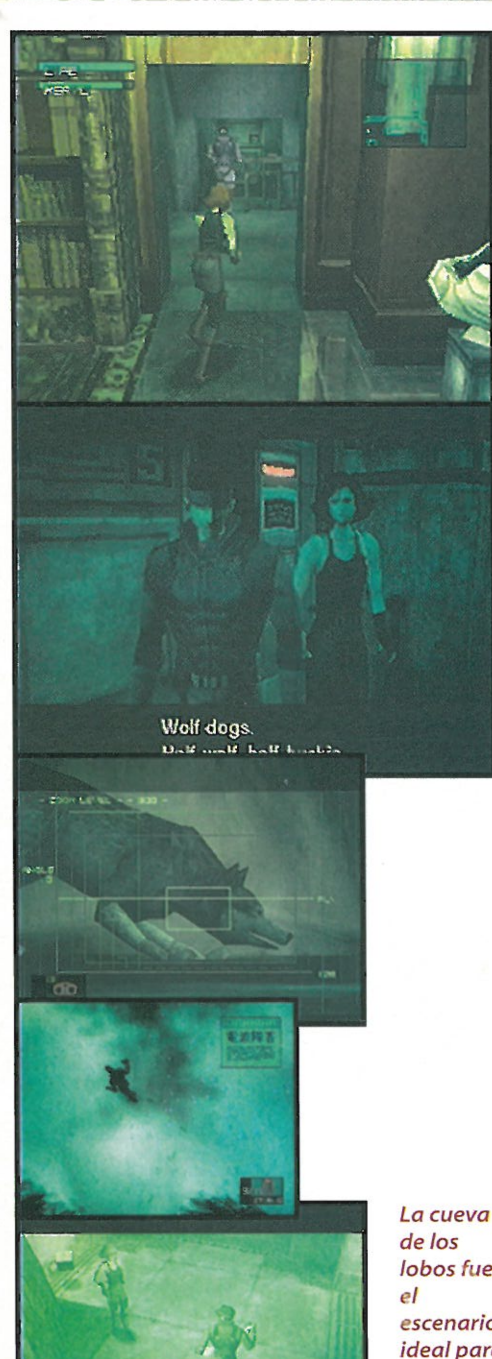
*El duelo con **Psycho Mantis** fue un verdadero quebradero de cabeza para **Solid**.*



*Al fin, **Solid** pudo destruir los bustos del despacho, y anular el control de **Mantis**.*

La tercera técnica estaba dedicada para aquellos usuarios que no dispusieran de un segundo *pad*. En este caso, y tras sufrir tres o cuatro derrotas consecutivas a cargo de **Psycho Mantis**, el secreto para acabar con el canalla volador pasa por los dos bustos con máscaras anti-gas dispuestos a derecha e izquierda. Si antes los bustos eran indestructibles, ahora se convertirán en astillas ante una pequeña descarga de disparos de FAMAS. Una vez destruídos, se logra lo mismo que conectando el mando al segundo *port* de ***PlayStation***: escapar del control mental de **Psycho Mantis**. Con cualquiera de las tres tácticas anteriores, **Snake** fue reduciendo a **Psycho Mantis** hasta ponerle realmente nervioso. Prueba de ello fueron dos nuevos intentos de posesión sobre **Meryl**, uno para atacar a **Solid Snake** y otro con la intención de hacer que **Meryl** se suicidara con su propio revolver. En ambos casos, las granadas Chaff resultaron ser igual de efectivas. Tras utilizar un poco más de jarabe corporal a base de golpes, **Psycho Mantis** mordió el polvo.

Las últimas palabras de **Psycho Mantis** resultaron ser más reveladoras de lo esperado. Indicó a **Solid Snake** y a **Meryl** la puerta de acceso a las torres de comunicación, tras la librería de la pared Norte. Segundos antes de que expirase, **Snake** extrajo la máscara anti-gas de la cabeza de **Psycho Mantis**, mostrando a la luz su repugnante rostro. El tío era un indiscreto, y se dedicó a divulgar a los cuatro vientos los pensamientos de **Snake** y **Meryl**, antes de abrirles el camino y finalmente morir.



EN COMPAÑÍA DE LOBOS

La galería abierta por **Psycho Mantis** condujo a **Snake** y **Meryl** hacia una escalera con una ración y diversa munición (antes de salir del despacho, pudieron coger del suelo todos aquellos *items* que no necesitaron antes: otra ración, y más munición para FAMAS y Socom).

La puerta del fondo guardaba el acceso a una cueva, de muy baja iluminación y poblada por lobos (más exactamente, mestizos de lobo y husky). **Meryl** parecía no estar muy asustada por ellos, y tras separarse de **Snake**, se encaminó ella sola con dirección a las torres de comunicación. Completamente sólo, **Solid** empezó a reconocer aquella cueva, que tenía todos los visos de ser un completo laberinto de pasillos escavados en la roca. Con ayuda de las gafas de visión nocturna pudo apreciar los jugosos *items* depositados en algunos de los pasadizos de la cueva. En total encontró tres raciones, una caja de Diazepam y munición para FAMAS, Socom y algo llamado PSG-1. Para acceder a algunas cuevas, **Snake** se vio obligado a pegar la barriga al suelo y reptar hasta llegar al otro lado, donde le esperaban una familia de lobos con muy malas pulgas. Para deshacerse de ellos (y dado que su afición a las carreras de trineos con perros le impedía hacer daño alguno a esos maravillosos animales) **Snake** utilizó la misma herramienta que con los humanos: Stun Granades. Un par de ellas fueron suficientes para mantenerlos a raya hasta alcanzar la puerta donde esperaba **Meryl**, situada hacia el Este. Allí pudo comprobar como los mismos perros que le atacaban a él miraban embelesados a **Meryl**.



¡Atención!: En este mismo punto del juego podéis presenciar una de las secuencias más curiosas de todo el juego. Sólo necesitáis para ello una de las dos cajas plegables y algo de reflejos. Acércate a Meryl y golpéala sólo una vez. En condiciones normales serías atacado por uno de los lobos. En lugar de eso, nada más atacarla, activa cualquiera de las dos cajas del menú de L2, y verás como Meryl comienza a silbar para llamar a un lobo pequeño. Este orinará en tu caja, dejando su olor de tal forma que las próximas veces que pases por esta cueva, si no quieres que los lobos se avalancen sobre ti, tan sólo tienes que utilizar la misma caja como escudo.



La cueva de los lobos fue el escenario ideal para probar las gafas de visión nocturna.

EL FRANCOTIRADOR MISTERIOSO

Superada la cueva, el siguiente paso para llegar hasta la torre de comunicación era atravesar un largo desfiladero, tan desprotegido por los terroristas de **Fox-Hound** que resultaba sospechoso. Ante la imposibilidad de utilizar el detector de minas (debido a las interferencias), **Snake** tuvo que confiar en **Meryl** y sus extraños presentimientos para superar el campo de minas que tenía oculto ante sus narices. Al parecer, esa información había sido introducida en su cabeza por **Psycho Mantis** segundos antes de morir (resulta que era un buen tipo, a pesar de todo). **Solid** tuvo a su alcance dos alternativas para superar el campo: seguir rápidamente las huellas marcadas en la nieve por **Meryl** o, mejor todavía, activar las Gafas de Visión Térmica y reptando desde el suel, ir desactivando las minas una por una.

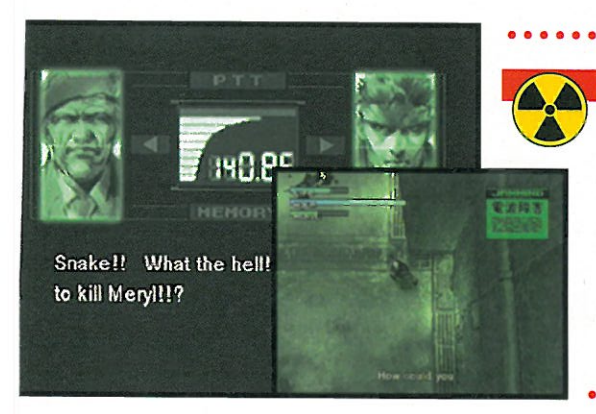
Antes de que pudiera felicitarle, **Meryl** sintió sobre su cuerpo la marca de una mirilla láser. Un disparo, dos, tres estruendos invadieron el denso aire del pasadizo. **Meryl Silverburgh**, en un charco de sangre, había sido víctima del ataque de un misterioso francotirador. Seguía viva, pero malherida… y **Snake** no podía hacer nada por ella. Si se pusiera al alcance del rifle del francotirador sería hombre muerto… pero no podía dejar morir a **Meryl**. En mitad de la confusión, resonó una llamada del Codec. **Campbell** y la doctora **Hunter** desvelaron la identidad del misterioso francotirador: **Sniper Wolf**, la mejor tirador del ejército de **Fox-Hound**. Podía esperar horas, días, semanas totalmente inmóvil y apuntando hacia su presa. Seguramente estaba emboscada en uno de los pisos superiores de la torre del fondo, y la única forma de abatirla pasaba por utilizar el mismo arma que ella: un rifle de francotirador.



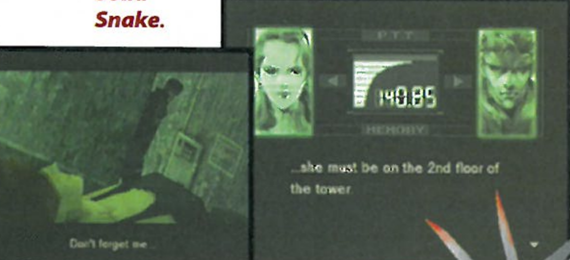




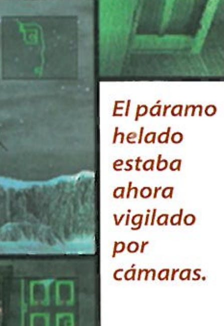
*En cuestión de segundos, **Meryl** fue cayendo bajo los disparos certeros de **Sniper Wolf**. No era ni más ni menos que un cebo para atrapar a **Solid Snake**.*



¡Atención! **En este punto es posible disparar a Meryl mientras está tendida en el suelo. Eso sí, hay que ser un auténtico malnacido para hacerlo. Y ojo con dispararla mucho o morirá, con lo que la misión se abortará.**



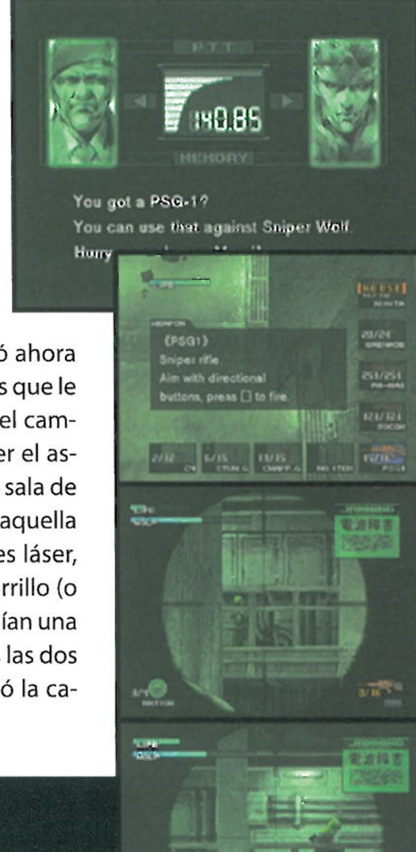




El páramo helado estaba ahora vigilado por cámaras.

Por un momento **Solid Snake** intentó recordar dónde podría conseguir un rifle de francotirador… ¡En las celdas del armamento, debajo del hangar del tanque! En una de las pocas puertas donde no pudo entrar en su momento había una inscripción: PSG-1. ¡Allí era!.

A toda velocidad, antes de que fuera tarde para **Meryl**, **Snake** volvió sobre sus pasos hasta el hangar. Nada había cambiado desde la última vez que pasó, salvo el campo minado donde abatió el tanque M1 Abrams. Sobre él encontró ahora un buen número de cámaras con ametralladoras que le amargaron un tanto la vida y sobre todo, todo el campo trufadito de minas antipersonales. Tras coger el ascensor, se plantó en el piso B2 y llegó por fin a la sala de las celdas de armamento, concretamente hasta aquella con la inscripción PSG-1. Dentro dos detectores láser, perfectamente visibles con el humo de un cigarrillo (o aún mejor con las Gafas de Visión Termal) protegían una maleta con el ansiado rifle dentro. Recolectadas las dos cajas de munición cercanas al rifle, **Snake** inició la carrera hasta el túnel donde agonizaba **Meryl**.



SNIPER WOLF

Nada más entrar en el túnel, las balas de **Sniper Wolf** comenzaron a silbar sobre la cabeza de **Snake**, que tuvo que buscar refugio tras las dos esquinas dispuestas a cada lado. Viéndose obligado a disparar desde la zona antes minada (cualquier intento de adelantar su posición acabó con un impacto certero sobre **Snake**). Al instante de activar el rifle, **Solid** vio clara la utilidad de las pastillas de Diazepam: ralentizar su pulso para hacerlo más firme a la hora de disparar sobre la escurridiza **Sniper Wolf**. Normalmente, ésta tendía a esconderse tras la columna central para en el momento más inesperado, asomar la cabeza y el rifle para acertar en pocos segundos sobre **Snake**. **Solid** contaba con la munición extra depositada a ambos lados del túnel, por lo que con un poco de práctica y las raciones siempre activadas (para aliviar los tiros de su rival), no tuvo excesivos problemas en abatir a la letal francotiradora.



LA EMBOSCADA

Sólo cuando el duelo de puntería concluyó, **Snake** cayó en la cuenta de que el cuerpo de **Meryl** había desaparecido... Un charco de sangre era la única huella de lo que había sucedido allí unos minutos antes.

¡Atención!: Te recomiendo de todo corazón que grabes tu situación en *Memory Card* en este preciso momento.
Lo que sucederá a continuación, aparte de marcar el posterior desarrollo y final del juego, no admite *continues* de ningún tipo, con lo que si mueres y no has grabado antes... deberás empezar todo METAL GEAR SOLID desde el principio.

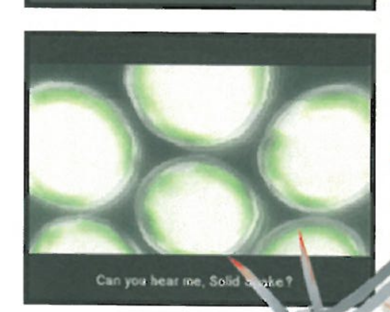
Con vía libre, **Snake** recorrió todo el túnel hasta el fondo, recogiendo por el camino munición para el PSG-1, una ración y bajo los pilares de la torre, balas para FAMAS y Socom (sobre la plataforma donde disparaba **Sniper Wolf** encontró otra caja de proyectiles para el rifle de francotirador). La calma se rompió al intentar cruzar el umbral de la puerta marcada con la cifra 6. El ansia por encontrar a **Meryl** nubló el habitual sexto sentido de **Snake** para oler el peligro, y no pudo detectar a tiempo la emboscada que le preparaban **Sniper Wolf** y dos soldados de **Fox-Hound**. Segundos después, **Solid Snake** estaba desarmado, prisionero y sin sentido, tras ser golpeado por uno de los soldados con la culata de su rifle.
Despertó bajo lo que parecía las luces de un quirófano, rodeado de voces extrañas, que rápidamente empezó a relacionar: **Sniper Wolf**, **Revolver Ocelot**... y **Liquid Snake**. El jefe de los te-



*Sin los disparos de **Sniper Wolf**, cruzar el pasadizo fue cosa de niños, salvo por una cámara de vigilancia de reciente instalación.*



*Como era su costumbre, **Sniper Wolf** marcó la cara de su presa. Sería cuestión de tiempo que ésta cayera bajo sus balas.*



*Poco a poco, **Solid** volvió en sí para escuchar por primera vez la voz de **Liquid Snake**.*

Liquid Snake (James Flinders)

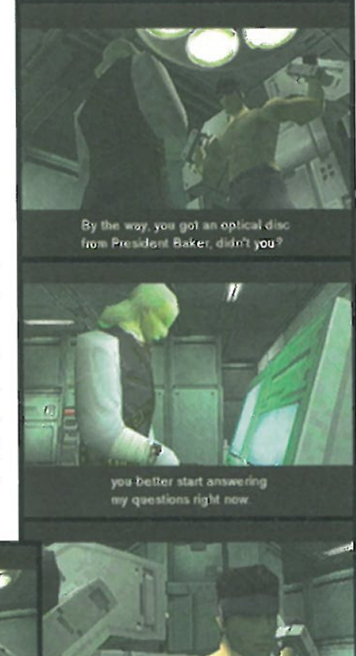
rroristas, el hermano de la oscuridad, la otra mitad del proyecto **Les Enfants Terribles** (mediante el cual nació **Solid Snake**), mantuvo una agria conversación con un manco **Revolver Ocelot** sobre el manejo de la *PAL Key* y sus planes para lanzar los misiles nucleares. Apostaba a que **Solid** conocía la forma de activar a **Metal Gear Rex**, y la sofisticada máquina de tortura de **Ocelot** sería la mejor forma de sacarle información. Y por si no lograra sobrevivir… siempre quedaba **Meryl**. Acompañado de **Sniper Wolf**, **Liquid Snake** abandonó la estancia dejando a **Solid** con **Ocelot**.

*La relación entre **Solid** y **Liquid** no podría definirse como amor filial. Ten hermanos para esto.*

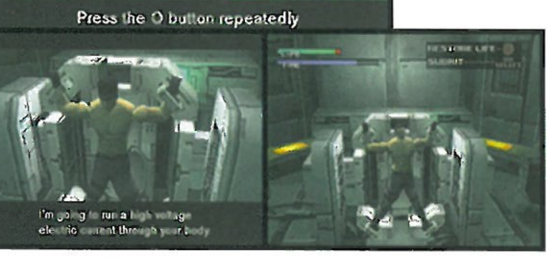
*La sala de torturas de **Big Boss** estaba bastante más concurrida que de costumbre.*

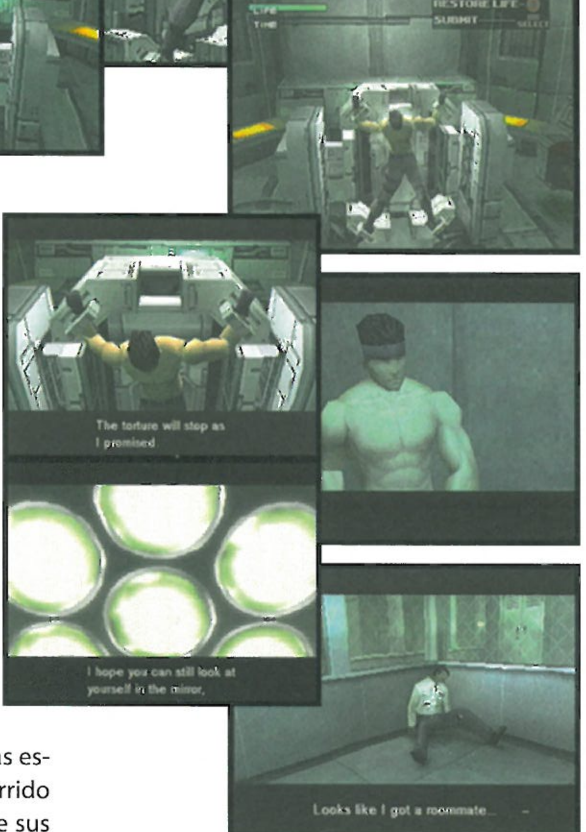
LA TORTURA

El potro de tortura que aprisionaba los brazos y piernas de **Snake** era una versión especial y remodelada del sistema de tortura *Spetsnaz*, inventado por los franceses en 1960. Sutilmente mejorado por **Revolver Ocelot**, su voltaje de 4.000 V. aseguraba una muerte lenta o rápida de la víctima, según al gusto del verdugo. Comprobado que la simple palabrería no bastaba para extraer de **Solid** una palabra sobre la *PAL Key* o el misterioso disquete óptico encontrado en su bolsillo (y que le había sido dado por un agonizante **Baker**), **Ocelot** dio comienzo a la tortura. Esta consistiría en tres fuertes descargas eléctricas de duración cada vez más pro-



*A pesar del intenso sufrimiento, **Solid** aguantó la tortura como un campeón. La supervivencia de **Meryl** dependería de ello.*

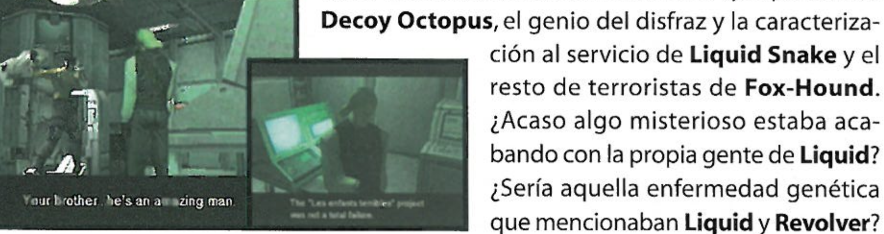


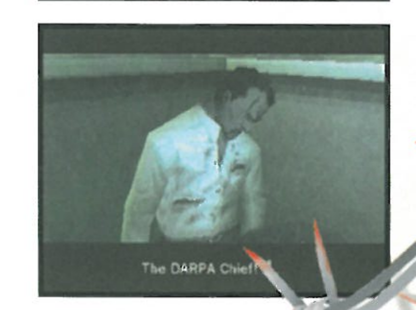


longada, que iría menguando irremisiblemente la vida de **Snake**. Su única salvación pasaba por presionar repetidamente el botón del circulo, en un desesperado intento por salvaguardar algo de energía. En caso de no poder soportar el dolor, **Solid** siempre podría rendirse presionando el botón SELECT, aunque eso significara que la siguiente en ocupar su puesto en el potro podría ser **Meryl**...

¡Atención!: Antes de pulsar alegremente el botón SELECT, piensa que rendirte o sobrevivir a la tortura afectará directamente al posterior desarrollo de la aventura, y más concretamente al final de ella. Quizá un poco de valentía ahora pueda tener una buena recompensa más adelante.

Tras soportar como un bravo la primera ronda de torturas, **Snake** fue conducido semidesmayado a una celda, donde le espera una nueva sorpresa (¿cuántas iban ya?. El cadáver de **Donald Anderson**, el jefe de **Darpa**, yacía en una de las esquinas de la celda en avanzado estado de descomposición. Pero no había transcurrido tanto tiempo desde la muerte de éste a causa de un ataque cardíaco delante de sus ojos... A no ser que aquél al que vió expirar antes no fuera el verdadero **Anderson**... sino que podría ser **Decoy Octopus**, el genio del disfraz y la caracterización al servicio de **Liquid Snake** y el resto de terroristas de **Fox-Hound**. ¿Acaso algo misterioso estaba acabando con la propia gente de **Liquid**? ¿Sería aquella enfermedad genética que mencionaban **Liquid** y **Revolver**?







LA FUGA

Montando guardia alrededor de la celda, **Snake** pudo reconocer a **Johnny Sasaki**, el mismo soldado que **Meryl** dejó desnudo e inconsciente en su fuga de la celda (cuando la muerte de **Anderson**). Dado el tiempo que pasó con el pandero al aire, el pobre fulano arrastraba un catarro de cuidado, como atestiguaban sus continuos estornudos. Durante su breve estancia en la celda, antes de ser conducido de nuevo a la tortura de **Revolver Ocelot**, **Snake** recibió la llamada de **Campbell** y la doctora **Hunter** a través del Codec. En la conversación salieron a la luz bastantes temas, especialmente el grado de responsabilidad del gobierno de **Estados Unidos** en la construcción de **Metal Gear Solid**.

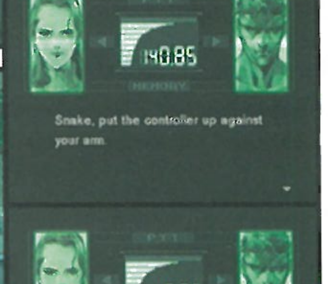
La segunda sesión de tortura fue aún más dura que la primera. De regreso a la celda, el Codec volvió a sonar para comunicar de nuevo con **Campbell**. El baile de voltios comenzaba a hacer mella en la curtida anatomía de **Snake**, por lo que la doctora **Hunter** intentó aliviar un poco su malestar corporal…





*Los ataques diarreicos de **Johnny Sasaki** le dieron a **Snake** una buena opción para escapar.*

¡Atención!: Si dispones de *Dual Shock* y tienes la mano hecha puré de tanto pulsar el botón para sobrevivir, la doctora Hunter dispone de la mejor cura. Cuando ella te lo pida, coloca un extremo del Dual Shock sobre la parte dolorida y éste ¡te proporcionará un masaje! Como lo oyes.

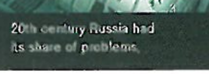


El diálogo posterior al masaje se centró sobre **Big Boss** el, en teoría, padre de **Liquid** y **Solid Snake**. Un genio bélico, muerto a manos del propio **Solid** en **Zanzibar**, y cuyos restos eran

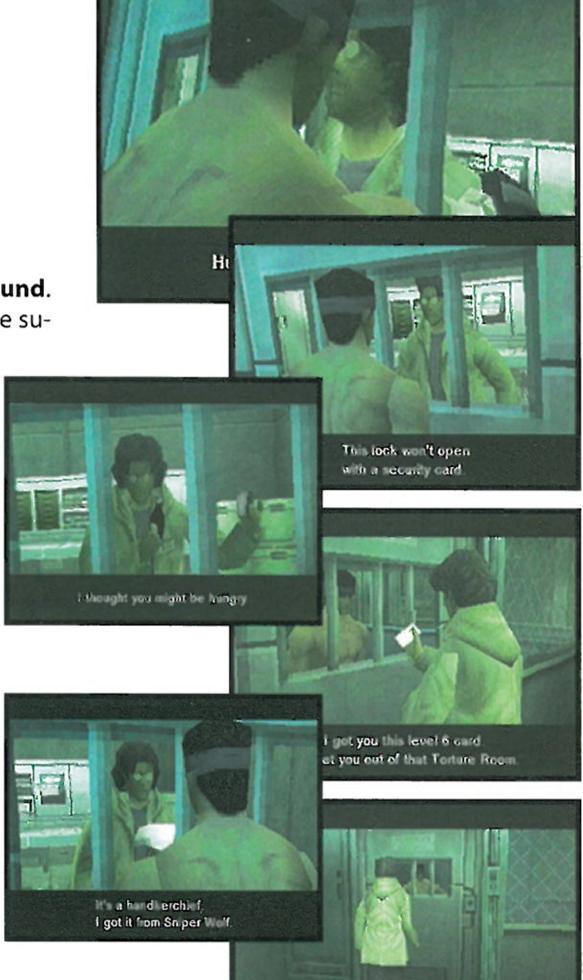












la principal reclamación de los terroristas de **Fox-Hound**. Con sus genes sería factible crear toda una legión de supersoldados de la talla de **Solid** y **Liquid**, y de paso averiguar qué era lo que estaba matando a sus hombres. De paso **Snake** aprendió un poco más acerca del pasado de la doctora **Naomi Hunter**, sobre el hermano mayor que la adoptó y la crió, para después morir. El nombre de **Frank Jaeger**, **Gray Fox**, también apareció en la conversación, causando un extraño efecto en el rostro de **Naomi** cada vez que era mencionado.

De vuelta a la cruda realidad, **Snake** encontró en la celda los mismos elementos que cuando la abandonó para ser conducido a la tortura la última vez: un triste camastro, el cadáver semipodrido de **Anderson** y **Johnny Sasaki** montando guardia a su alrededor. Pero de repente, el catarro del soldado se transformó ante los ojos y el oído de **Snake** en una diarrea mortal. **Johnny** inició entonces una frenética carrera hacia el cuarto de baño más cercano, dejando a **Solid** solo con el cadáver de **Anderson** y una posibilidad de fuga.

Todos los intentos de escapar de allí fueron en vano… hasta la aparición de una extraña silueta por el pasillo antes desierto. El camuflaje óptico desapareció para mostrar a la luz a ¡**Otacon**! Este no pudo (o quiso) hacer nada para liberar directamente a **Snake**, pero llegó a pasarle a través de la reja de la puerta unos cuantos objetos valiosos: un pañuelo impregnado de la fragancia de **Sniper Wolf**, una llave de nivel 6, una ración y un bote de ketchup. Mientras oía los pasos del guardia **Sasaki**, **Solid** comenzó a cabilar un plan de fuga:

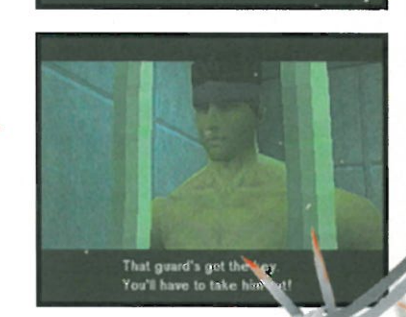




PLAN DE FUGA A:

Segundos antes de que **Sasaki** irrumpiera por la puerta, **Solid** se arrastró por el suelo hasta ocultarse bajo la cama. Desde su posición, el

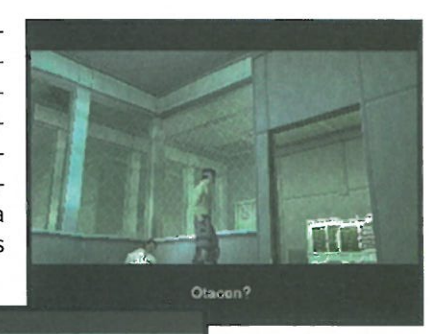
*En lugar de liberarle, **Otacon** suministró a **Snake** algunos items de gran valía como el ketchup.*





Si la fuga de la cama daba mal resultado, a **Solid** siempre le quedaba probar suerte con el bote de ketchup.

soldado diarréico no pudo localizar a **Snake** por ningún sitio, y ante el temor de que éste se hubiera fugado, abrió la puerta de la celda para buscarle. En ese momento, **Snake** saltó de debajo de la cama, dejó fuera de combate a **Johnny** con una demostración de sus mejores puñetazos y logró su ansiada libertad.



Harto de la incompetencia de **Solid Snake**, tuvo que ser el propio ninja quien le liberase.

PLAN DE FUGA B:

En lugar de ocultarse bajo la cama, **Solid** pensó en un plan bastante mejor aunque algo más truculento. Antes de que apareciese **Johnny**, se tumbó sobre suelo, seleccionó el ketchup y lo utilizó para simular un charco de sangre. El truco funcionaría siempre y cuando permaneciera totalmente inmóvil, al menos hasta que el soldado entrara en la celda alarmado. Ya dentro, la táctica era la misma: puño y tentetieso.

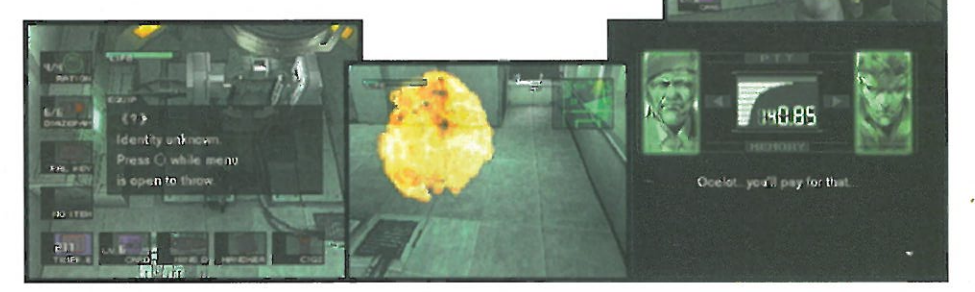
PLAN DE FUGA C:

El más sufrido de todos, producto de la torpeza del propio **Snake** al intentar los planes A y B. Pillado *in fraganti* por **Johnny Sasaki** al intentar la estratagema del ketchup o al aparecer bajo la cama, **Solid** tuvo que soportar una nueva sesión de terapia eléctrica a cargo de **Revolver Ocelot**, aunque con una recompensa final. Al regresar a la celda, y tras otro ataque estomacal de **Sasaki**, un nuevo e inesperado personaje oculto por el camuflaje óptico hizo acto de presencia para liberar a **Snake**: el ninja.





Una vez engañado el guardia, **Solid** debía dirigirse a toda velocidad hacia la puerta de la celda.



¡Atención!: Sea cual sea el plan de fuga que hayas elegido, si quieres ver algo curioso, no dejes sin sentido a Johnny Sasaki... Haz que te siga hasta la sala de tortura y podrás observar una peculiar secuencia, en la que nuestro enfermizo amigo acabará como siempre en el baño. Entonces, acércate a la puerta del baño, pega la espalda de Snake a ella y golpea con el puño: podrás oir los estertores diarreicos del pobre Sasaki. Otra detalle curioso: si mantienes demasiado contacto con Sasaki (luchando, se entiende) éste te pegará el catarro, de tal manera que Snake comenzará a estornudar en los momentos más inoportunos (mientras embosca a un guardia, etc...). La única forma de librarse del resfriado pasa por conseguir una medicina oculta tras uno de los despachos (el de acceso nivel 6) situados en la misma planta donde combatiste a Psycho Mantis.

Revolver Ocelot *incluyó un pequeño regalito en el equipo de* ***Snake*** *por si éste llegaba a fugarse.*

Libre al fin y al cabo, **Solid** encontró su equipo al lado del potro de tortura de **Ocelot**, aunque con una pequeña sorpresa (una bomba de tiempo que estuvo a punto de mandarle al otro barrio, a no ser porque la localizó inmediatamente en el menú de *items* y se deshizo de ella a tiempo).

LA CAMARA DE FOTOS

Tal y como sospechaba, la sala de tortura estaba situada en la misma planta que la celda donde murió **Anderson** (y donde conoció por primera vez a **Meryl**). Estaba tras aquella puerta antes infranqueable marcada con la cifra 6. Llegar hasta el ascensor no fue tarea fácil debido a las cámaras con ametralladoras colocadas en aquel lugar recientemente. Antes de subir arriba, **Snake** miró con avidez su flamante tarjeta de nivel 6, preguntándose qué esconderían aquellas dos puertas tras el muro falso cercano a donde murió el anciano **Baker** (y donde transcurrió el duelo de **Revolver Ocelot**). Sin persarlo dos veces, presionó el botón B2 del ascensor y se





Gracias al rifle PSG-1 fue posible liquidar a los soldados del depósito de cabezas nucleares.

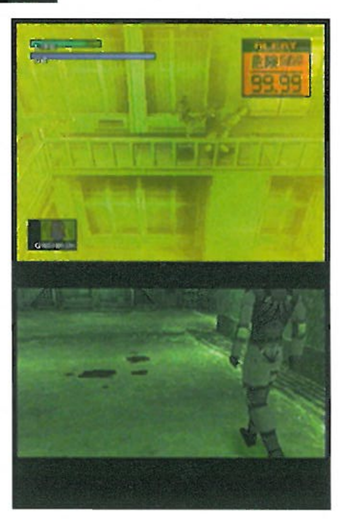
encontró de nuevo en las celdas de armamento, esquivando trampas y soldados. Justo un poco más lejos, donde recordaba, encontró las dos puertas. La situada al Norte mostraba la cifra 4, y tras ella encontró nada menos que la cámara de fotos. Con ella podría hacer todas las instantáneas que le vinieran en gana, con la única limitación de la memoria libre de la *Memory Card* (cada foto salvada ocupaba dos bloques de memoria). En la puerta Sur, marcada con el 6, no encontró más que granadas Chaff y Stun.



Las Gafas de Visión Termal detectaron inmediatamente la presencia de minas sobre el terreno.

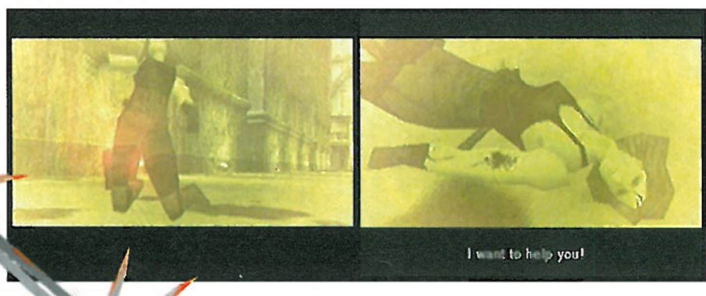
EL RECUERDO DE MERYL

Desde allí el camino estaba claro: el ascensor, el hangar de los tanques, el campo nevado (y minado) y el depósito de cabezas nucleares (el rifle PSG-1 fue de gran utilidad para abatir a los tres soldados que la custodiaban, con sólo disparar desde la sala anterior, a través de la rendija dejada por la puerta). Antes de adentrarse en el despacho de **Psycho Mantis**, **Snake** puso a prueba la llave de nivel 6 con aquellas puertas a las que no pudo acceder antes, como el despacho del piso B2 (la planta anegada de gas venenoso) donde encontró un práctico chaleco antibalas o el despacho de nivel de acceso 6 del piso B1 (con la medicina para curar el catarro dentro).



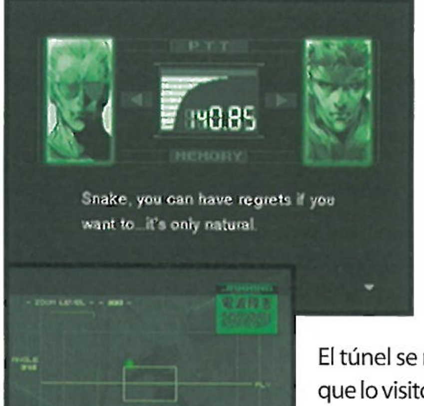
Superados el despacho de **Psycho Mantis** y la cueva de los lobos, **Snake** regresó finalmente al punto donde **Meryl** cayó abatida por las balas. Al ver el charco de sangre, a su mente cargada de culpabilidad acudían las imágenes de la agonía de **Meryl**...

*El recuerdo de la muerte de **Meryl** impactó en **Snake** al ver el charco de sangre.*



*Por su culpa, **Meryl** podría estar ahora agonizando o incluso ser ya pasto de los gusanos.*







¡Atención!: Esta secuencia se vuelve aún más dura si te rendiste anteriormente, durante la tortura de Revolver Ocelot.

Tuvieron que ser el propio **Campbell** y **Master Miller** a través del Codec los que infundieran ánimos a **Snake** para continuar su misión... por él, por **Meryl**.

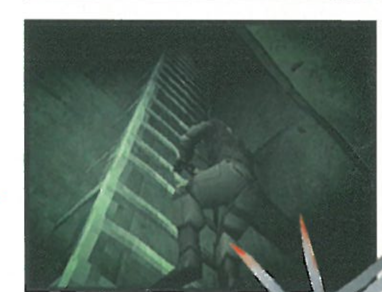
El túnel se mantenía idéntico respecto a la última vez que lo visitó, salvo por la reciente incorporación de una cámara con ametralladora. La puerta en la que fue interceptado por **Sniper Wolf** y los soldados estaba ahora desierta, y ocultaba un simple e inocente pasillo...

LA PERSECUCION

Los verdaderos problemas se iniciaron al cruzar la otra puerta. Detectado por dos cámaras de vigilancia, detrás de **Snake** empezaron a brotar los soldados como si fueran setas, obligándole a iniciar una huida frénetica y desesperada. Por suerte, aún tuvo suficiente sangre fría para recoger, antes de echar por patas, una soga y unas granadas Stun.

¡Atención!: La soga es imprescindible para avanzar más tarde en el juego, por lo que si no la recoges ahora, deberás hacerlo más tarde.

La única salida aparente era correr escalera arriba, en tanto fuera soltando por el aire granadas Stun para ralentizar el paso de sus perseguidores. Por otro lado, la técnica de disparar el FAMAS mientras corría se hizo aquí esencial para neutralizar a los soldados que llegaban desde arriba. De esa forma, trotrando como un poseso y dejando K.O. a un guardia y otro también, **Snake** recorrió desde la planta más baja (B3) hasta el piso 09. Por el camino encontró lo que parecía una salida: una puerta con acceso de nivel 6. Pero la condenada no se abría ni a la de tres. Una llamada de **Otacon** vía Codec le informó de la causa: estaba congelada debido al frío extremo del otro lado. Visto el panorama, prosiguió su carrera escaleras arriba hasta el final, descubriendo una planta con una ración, munición para FAMAS y Socom, y una escalera para escapar.



Una escalerilla puso fin a las carreras en el interior de la torre.



SALTO AL VACIO

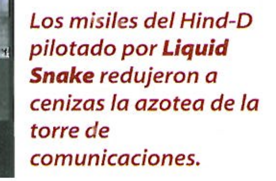
Ante **Snake**, impresionante, se erigía la gigantesca antena parabólica de la torre, y un poco más al fondo, la puerta de acceso a la torre B, su objetivo. A pesar de las bajas temperaturas reinantes, parecía que sería un paseo llegar hasta el otro lado… pero otra de tantas desagradables sorpresas esperaba al pobre **Solid**.

Surgidos de la noche polar, una lluvia de misiles se abatió sobre la antena y la superficie que la soportaba, destrozando ambos totalmente. **Liquid Snake** y su Hind-D habían cortado a **Solid** toda posibilidad de acceso a la torre B, y como éste no hiciera algo y pronto, acabarían con su vida con la misma rapidez. Sólo, incapaz de hacer frente al helicóptero de combate soviético, la única opción de superviviencia de **Snake** era atar la soga a la barandilla norte y descender con ella por todo el exterior de la torre, haciendo rapel bajo una lluvia de balas…

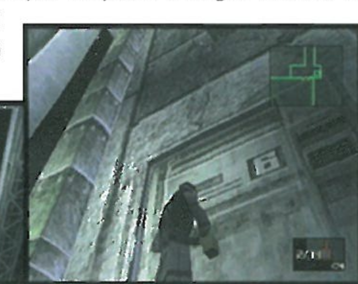
Una oportuna llamada de **Campbell** por el Codec le dio las instrucciones precisas para descender por la fachada. El botón X serviría para despegarse de un salto del muro e ir descendiendo poco a poco, en tanto el círculo serviría para correr horizontalmente por la pared, con la intención de adquirir la inercia imprescindible para llegar a algunos lugares. Debería evitar las ráfagas del Hind-D y el vapor de las tuberías rotas si quería llegar con vida abajo. Durante la bajada pudo echar mano de dos raciones depositadas en la fachada, que solventaron levemente la inevitable pérdida de energía.

Solid aterrizó justo al otro lado de la puerta congelada, que se volvió operativa de nuevo gracias a una carga de explosivo C-4. Sin el agobio de los soldados, pudo descender por las escaleras para recopilar todos aquellos *items* que no pudo recoger debido al agobio de la persecución (especialmente la munición y la ración de la planta baja). De regreso al exterior, a

*Los misiles del Hind-D pilotado por **Liquid Snake** redujeron a cenizas la azotea de la torre de comunicaciones.*



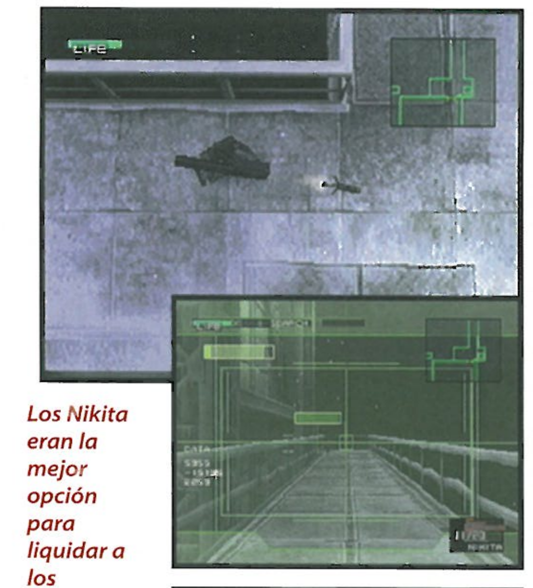






través de la puerta antes congelada, **Snake** pudo divisar un largo pasillo que a buen seguro comunicaba ambas torres. El problema es que unos desgraciados lo guardaban y recibían con una cortina de balas a todo aquél que se plantara por delante. La solución pasó inevitablemente por su total exterminación, ya fuera con el rifle de francotirador PSG-1 como con los misiles Nikita (este última arma se le antojaba mejor, ya que no era necesario estar en el campo de visión de los tres soldados para poder matarlos). Sin el estorbo de los soldados, el Hind-D también se apuntó al baile, pero tarde. **Snake** no tuvo problemas para alcanzar la otra puerta, donde encontro ¡un lanzamisiles Stinger! y munición. El Stinger, el arma que expulsó a los soviéticos de **Afganistán**, podría ser el talón de aquiles del flamante Hind-D de **Liquid**. Pronto lo sabría. De momento, le espera la torre B.

*Tras desatascar la puerta con C-4, **Snake** pudo regresar al interior de la torre.*

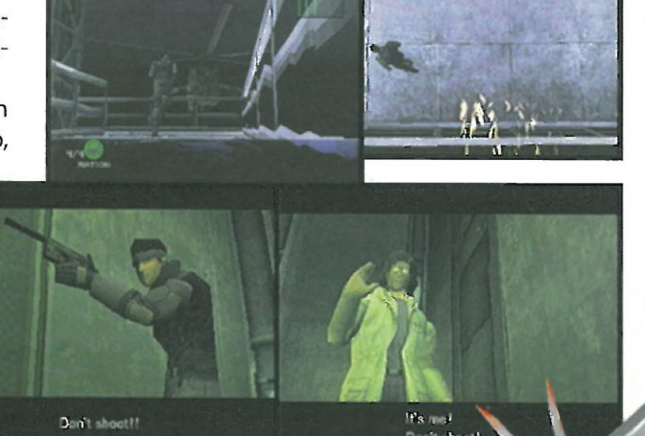


Los Nikita eran la mejor opción para liquidar a los soldados.



LA TORRE DE COMUNICACIONES B

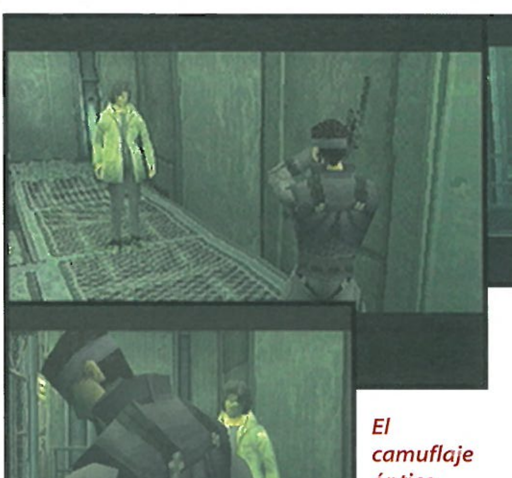
Solid Snake intentó al principio descender por la escalera de la torre, con poco éxito. Había sido destrozada. Sería preciso regresar arriba y probar fortuna con el ascensor o incluso ascender más por la torre.
Fuera lo que fuera, lo que menos podía esperar **Snake** es encontrar a **Otacon** en mitad de aquel infierno de nieve y destrozos. Protegido por el camuflaje óptico,





El acceso a la planta inferior por las escaleras era del todo imposible...





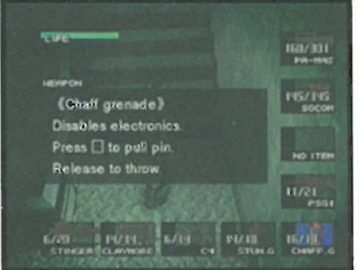
*El camuflaje óptico había permitido a **Otacon** llegar hasta las torres sin ser detectado.*

éste había llegado en un camión de transporte justo a tiempo de presenciar el espectacular descenso de **Solid**, cuerda en mano. El ascensor por el que había llegado hasta allí había detenido misteriosamente su actividad, por lo que **Otacon** prometió a Snake que lo tendría arreglado para cuando acabara de investigar las escaleras de arriba. Tras separarse, **Solid** inició la subida.



El principal *handicap* que presentaban estas escaleras respecto a las de la torre A era que estaban férreamente vigiladas por cámaras con ametralladoras. Primero por una, luego dos y finalmente tres y cuatro en los pisos más altos. Los misiles Stinger resultaron muy útiles para deshacerse de ellas, pero **Snake** decidió reservarlos por si volvía a aparecer **Liquid** y su Hind-D. En lugar de destruir las cámaras, prefirió neutralizarlas con sucesivas granadas Chaff, mientras efectuaba una rápida ascensión hacia la azotea de la torre.





Unas cuantas granadas Chaff dejaron fuera de combate las cámaras de la escalera.

DUELO EN LAS ALTURAS

Instantes antes de tomar la escalera hacia la azotea, **Snake** recopiló todos los *items* del último piso: misiles Stinger, munición FAMAS y Socom, una granadas Chaff y una ración. La antesala de la azotea parecía augurar la confrontación definitiva con el Hind-D, a raíz de cómo resonaban sus aspas al otro lado de la puerta.









Con sólo mantenerse cerca del bloque situado frente a la puerta, **Solid** estaría a salvo.

MI-24HIND-D HELICOPTER

El duelo parecía a todas luces injusto. Un solo hombre contra uno de los mejores helicópteros de combate de la historia. La única protección de **Solid** contra la ametralladora del Hind-D consistía en un pequeño bloque enfrente de la puerta de acceso. El resto de la azotea era un amasijo de hierros destrozados, sobre los que **Liquid** rotaba sin cesar en busca de su presa. Salvo por cortas incursiones para recoger una ración y una carga de munición para el Stinger, **Solid** se mantuvo pegado todo el rato al bloque, protegiéndose de las balas. Los Stinger se mostraron espectacularmente efectivos. Siempre y cuando el Hind-D se mostrara sobre la superficie de la azotea (el radar fue esencial para detectar su localización), **Solid** pudo disparar los misiles guiados por calor impactando uno tras otro sobre la carrocería del helicóptero. Cuándo llevaba perdido cerca del 25% de su energía, **Liquid** pareció tomarse en serio el enfrentamiento, liberando una lluvia de misiles sobre la azotea. **Solid** salvó la vida de puro milagro, al cubrirse de nuevo con el bloque situado enfrente de la puerta. No tuvieron tanta suerte los hierros del extremo Sur de la azotea, aún más destrozados tras la acción de los misiles.

El combate duró varios minutos más hasta que **Liquid**, consciente de que su amado Hind-D estaba a punto de desplomarse contra el vacío, activó el ataque final. Una lluvia de misiles impactó contra el bloque salvador que tantas veces había servido de parapeto a **Solid**. La propia explosión alcanzó al helicóptero, que inició su caída hacia las profundidades. Una lengua de fuego iluminó el rostro de **Snake**. Ahora **Liquid,** como **Big Boss**, era historia…



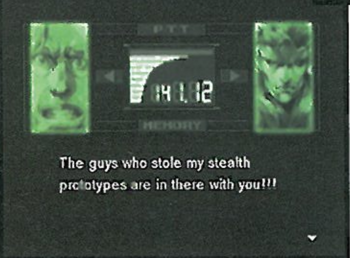
LA AMENAZA INVISIBLE.

La llamada de **Otacon** por el Codec despertó a **Snake** de la hipnótica visión del Hind-D en llamas. El ascensor de la torre era al fin operativo y le estaba esperando, al igual que las cámaras de vigilancia, en su descenso. La entrada a la base subterránea donde descansaba **Metal Gear Rex** estaba muy, muy cerca. Tras el último piso sólo debería sortear otro campo nevado y tendría por fin acceso al hogar de la bestia mecánica.

Tal y como prometió **Otacon**, el ascensor llegó hasta la planta superior perfectamente. El único problema, una vez a bordo, es que el mecanismo de seguridad del ascensor detectó un exceso de peso anormal. La llamada de **Otacon** vía Codec dió la solución al enigma, aunque algo tarde. Según él, en su laboratorio había cinco dispositivos de camuflaje óptico (contando con el suyo), y los otros cuatro habían desaparecido... ¡con lo que **Solid** estaba acompañado dentro del ascensor por cuatro soldados de **Fox-Hound** totalmente invisibles al ojo humano y armados hasta los dientes! Las gafas termales mostraron a **Snake** las siluetas de los soldados, iniciándose entonces un tiroteo en la reducida cabina del ascensor. El FAMAS acabó con ellos, y también con gran parte de las reservas de energía de **Solid**.

Ya fuera del ascensor, **Snake** pudo recuperarse con una ración y diversa munición para PSG-1, Socom y FAMAS dispersa por el suelo. Recorridos un par de pasillos (vigilados por cámaras de vigilancia) y con diversos *items* desperdigados, **Snake** volvió a sentir el frío beso de la nieve en el rostro.

__Otacon__ logró arreglar el ascensor de la torre. Los problemas llegarían en el interior de la cabina.



Sin saberlo, __Solid__ llevaba cuatro polizones en el ascensor de la torre.





UNA SOMBRA EN LA NIEVE

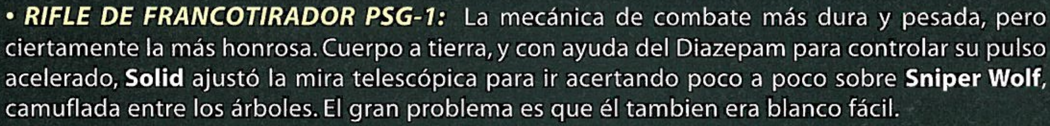
No tuvo demasiado tiempo en admirar el paisaje nevado. Un disparo desde la oscuridad le tiró al suelo… ¿Sería ella, **Sniper Wolf**? Por fin vengaría a **Meryl**. Ni la llamada de **Otacon** por el Codec pudo calmar las ansias de revancha de **Solid** por el episodio del túnel. La propia **Sniper** irrumpió en el canal del Codec para retar a **Solid** a un enfrentamiento entre francotiradores…

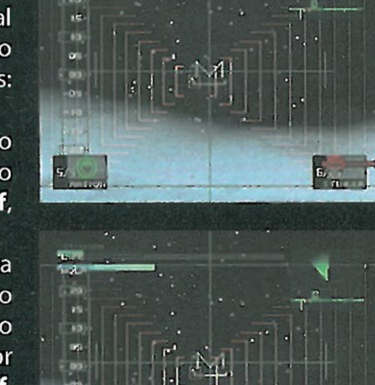


SNIPER WOLF

La mecánica para derrotar a **Sniper Wolf** en aquel campo nevado parecía la misma que en el túnel donde sucumbió **Meryl**, salvo por la dificultad añadida que el terreno en esta ocasión era mucho más ancho y **Sniper Wolf** contaba con un gran número de árboles donde parapetarse. Pero gracias al nuevo armamento encontrado por **Solid** desde su último enfrentamiento con **Sniper**, las herramientas para acabar con ella eran mucho más variadas:

• ***RIFLE DE FRANCOTIRADOR PSG-1:*** La mecánica de combate más dura y pesada, pero ciertamente la más honrosa. Cuerpo a tierra, y con ayuda del Diazepam para controlar su pulso acelerado, **Solid** ajustó la mira telescópica para ir acertando poco a poco sobre **Sniper Wolf**, camuflada entre los árboles. El gran problema es que él tambien era blanco fácil.





• ***LANZAMISILES NIKITA:*** Evitando los impactos de bala, **Snake** encaminó sus pasos por la nieve hasta el margen derecho, ocultándose de los disparos de **Sniper Wolf** por un pequeño promontorio. Aquí es cuando entraron en juego los misiles Nikita que, guiados por el propio **Solid** a través de la cámara en primera persona, fueron sobrevolando la nieve, ascendiendo por las cuestas laterales, esquivando árbol tras árbol, hasta impactar uno tras otro en **Sniper Wolf**.

• ***LANZAMISILES STINGER:*** El método más burro y traidor de todos, pero también el más rápido y efectivo. Como un campeón, siempre y cuando le hubiera sobrado algun misil del duelo contra el Hind-D de **Liquid**, **Solid** detectó la presencia de **Sniper Wolf** con ayuda del lanzamisiles y fue lanzando sobre ella una lluvia de Stingers.





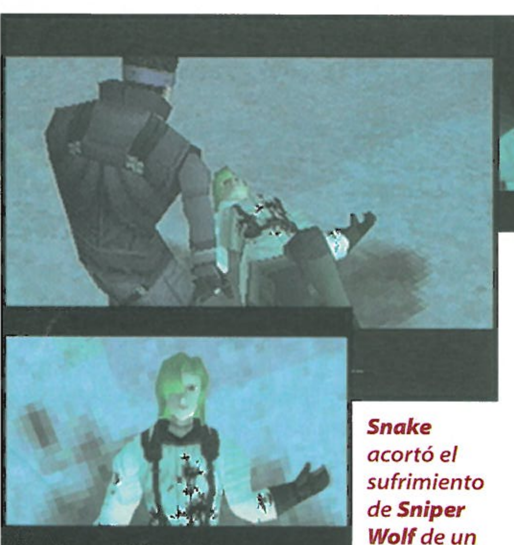












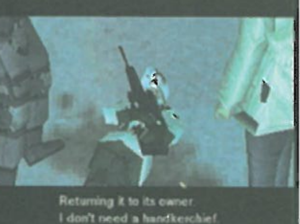




Con cualquiera de los métodos anteriores, el final siempre fue el mismo: **Sniper Wolf**, agonizante y herida de muerte, yacía sobre la nieve. Sus últimas palabras desvelaron el drama de su pueblo, los Kurdos, eternamente perseguidos, y de cómo juró vengarse del mundo entero cuando asesinaron a su familia. Entonces surgió **Big Boss**. El la enseñó a ser la mejor de los francotiradores, dándola una nueva razón para vivir... y para matar. Los lobos acompañan la agonía de su amiga, de su protectora, antes de que **Solid Snake** decidiera acortar su sufrimiento. Ni la aparición de **Otacon**, secretamente enamorado de ella, puede detener lo inevitable. Un disparo sacudió la noche. **Sniper Wolf** al fin era libre.

***Snake* acortó el sufrimiento de *Sniper Wolf* de un certero disparo. Al fin era libre.**



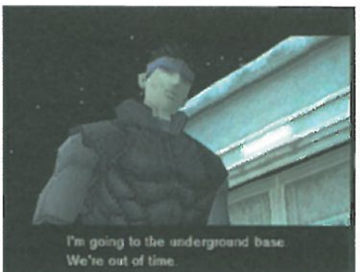


EL MISTERIO DE LAS SIETE PUERTAS

Rendidos sus últimos honores, **Snake** cubrió el rostro de **Sniper Wolf** con su pañuelo, disponiéndose a entrar en la guarida de **Metal Gear Rex**: la base subterránea. Pero antes, debía inspeccionar el campo de la batalla, donde reposaba un nuevo camión y lo que parecían siete almacenes diferentes.

¡Atención!: Sitúate cerca de donde disparaste los misiles Nikita, cerca del promontorio, y activa la vista en primera persona. A través de uno de los muros podrás observar los restos de un paracaídas entre las ramas de un árbol. La llamada de Campbell te sacará de dudas... quizá Liquid pudo escapar con vida del interior del helicóptero.











Algunos de los almacenes parecían inofensivos, pero bajo su piso ocultaban un gran número de minas.

Solid Snake inició la inspección de los almacenes de Oeste a Este. Todos ellos llevaban impresa en las puertas un código que facilitó su identificación. En la sala W-A1, dos cámaras de vigilancia (con ametralladora) escoltaban dos raciones y la tercera caja plegable, marcada con la letra C. El almacén W-A2 era vigilado por una cámara y contenía misiles Nikita. El siguiente almacén, el N-A1, era el primero de la cara Norte y parecía mucho más amplio que los demás. **Solid** decidió inspeccionarlo el último. Curiosamente, la puerta del N-A2 era de momento infranqueable, dado que requería una llave de nivel 7. Algo más a la derecha, el N-A3 era accesible pero muy sospechoso (no había cámaras de ningún tipo). El detector de minas mostró un suelo plagado de explosivos, por el que fue preciso reptar hasta llegar a la ración, el kit de granadas Stun y el Diazepam, que reposaban en el otro extremo.

En la cara Este, **Solid** encontró el almacén E-A1, sin ningún tipo de protección y rebosante de munición para FAMAS, Socom y PSG-1. Un poco más abajo encontró el último de los almacenes, inexplicablemente tambíen numerado como E-A1. Lo que no tenían en común era el contenido. Aquí, dos cámaras escoltaban un buen cargamento de granadas normales y Chaff.

Inspeccionado todo, salvo lo que se ocultaba tras la puerta del N-A2, **Snake** atravesó el almacén N-A1hasta bajar por unas misteriosas escaleras...



AL ROJO VIVO

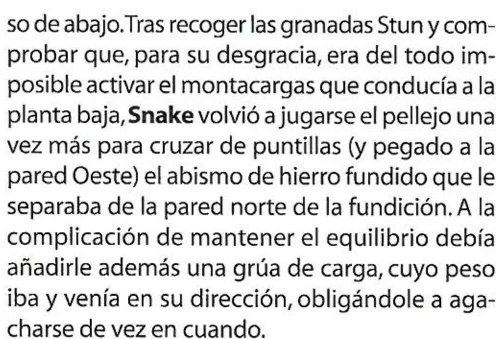
Como si de un infierno artificial se tratara, la fundición que dio forma a las diferentes partes de **Metal Gear Rex** despedía un calor pegajoso y asfixiante. Desde las mismas escaleras de entrada **Snake** pudo divisar su primer obstáculo: un soldado en plena guardia. El rifle PSG-1 sesgó su vida en completo silencio, sin alertar en absoluto a las tropas que montaban guardia en el pi-

*El rifle PSG-1 le fué a **Solid** de bastante utilidad incluso tras la muerte de **Sniper Wolf**.*







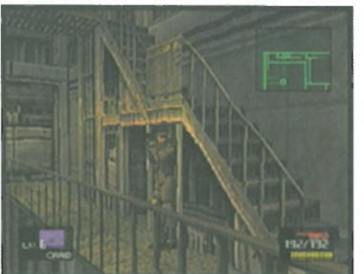


so de abajo. Tras recoger las granadas Stun y comprobar que, para su desgracia, era del todo imposible activar el montacargas que conducía a la planta baja, **Snake** volvió a jugarse el pellejo una vez más para cruzar de puntillas (y pegado a la pared Oeste) el abismo de hierro fundido que le separaba de la pared norte de la fundición. A la complicación de mantener el equilibrio debía añadirle además una grúa de carga, cuyo peso iba y venía en su dirección, obligándole a agacharse de vez en cuando.

*Un paso en falso y **Snake** caería al fondo de la fundición que dio vida a **Metal Gear Rex**.*



¡Atención!: Si el peso de la grúa te pone de los nervios, no lo dudes. Utiliza un misil Nikita para destrozarlo. La alarma sonará por el estruendo, pero no aparecerá nadie y lo tendrás mucho más fácil para llegar al otro lado.
El otro extremo estaba habitado por un triste soldado (que compartió el mismo destino de su compañero) y un montón de *items* (munición para Socom, FAMAS, C-4, granadas Stun y una ración).

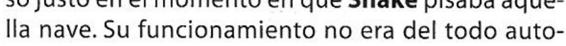


El cuarto de calderas ofrecía un aspecto amenazador, a raíz de los innumerables chorros de vapor que despedían las tuberías, pero en su interior **Snake** obtuvo objetos de gran valía, como balas para el rifle PSG-1 o misiles Nikita. A través de él, además, reptando bajo la pared Oeste se accedía a una nueva zona lindante al mar de acero fundido, que a pesar del peligro de estar vigilado por cámaras, ofrecía granadas Chaff, misiles Stinger y un chaleco antibalas (en caso de que no lo hubiera obtenido antes). Justo enfrente de la entrada al cuarto de calderas, **Snake** encontró la puerta a la zona siguiente. **Metal Gear Rex** estaba cada vez más cerca.

*La sala de calderas le sería de mucha utilidad a **Snake** más adelante.*

LOS ASCENSORES DE CARGA

Precedido de unos cuantos contenedores (en cuyos alrededores se podía obtener aún más munición Socom y FAMAS), el ascensor de carga culminó su ascenso justo en el momento en que **Snake** pisaba aquella nave. Su funcionamiento no era del todo auto-

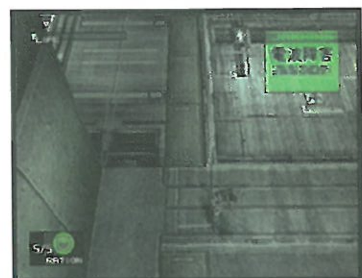


mático. **Solid** pulsó el botón del panel de control, iniciando el descenso a las profundidades... cuando tres soldados irrumpieron gritando en el ascensor. La situación era muy parecida al episodio del ascensor de la torre de comunicaciones y los soldados invisibles, por lo que **Snake** cargó su rifle FAMAS e inició el baile con sus nuevos amigos. De nuevo, la clave para salir vivo de allí era disparar corriendo en todo momento, escapando de las ráfagas sin detenerse un instante.

Sólo, y con los soldados criando malvas, **Solid Snake** fue recibido al bajar del ascensor de carga por una nueva lluvia de balas, aunque ahora desde una cámara de seguridad. Le fue imposible detectarla antes debido a las continuas interferencias en el radar. Por la misma razón el detector de minas resultó del todo inútil para conocer la exacta ubicación de las minas que le atormentaron en su acceso al segundo ascensor de carga. Las Gafas de Visión Termal le ofrecieron una buena visión del panorama, por lo que decidió que no merecía la pena jugarse el pellejo por una triste ración y embarcó en el segundo ascensor.

Los compañeros de viaje en esta ocasión no fueron soldados surgidos de la nada, sino una nube de cuervos negros como la noche que sobrevolaron la cabeza de **Snake** durante su descenso. ¿Cuervos a esa profundidad de la tierra? Realmente sospechoso. No tuvo mucho tiempo de pensar en ello, ya que **Master Miller** se puso en contacto vía Codec con novedades aún más alarmantes. Según **Miller**, la historia familiar de la doctora **Hunter** era una completa patraña. La historia del abuelo agente del **FBI**, la relación de éste con el jefe del Bureau, **Edgar Hoover**... todo muy sospechoso. ¿Acaso sería una espía de los terroristas? A esas alturas, **Solid** se esperaba ya cualquier cosa.

Lo que parecía un tranquilo descenso se convirtió por cortesía de unos soldados en un nuevo ejercicio de tiro con FAMAS.

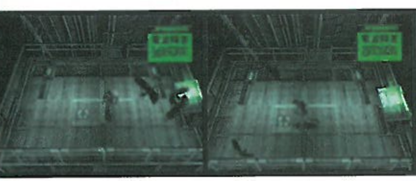


Snake tuvo mucho ojo de no pisar alguna de las minas cercanas al ascensor.



En pleno descenso, Miller desveló vía Codec algunas noticias de interés sobre la doctora Hunter.



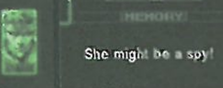


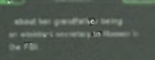


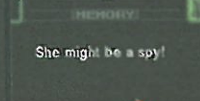










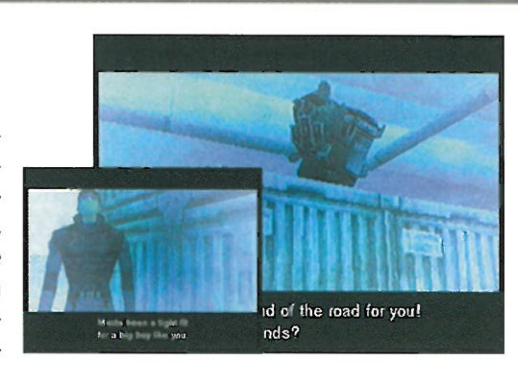


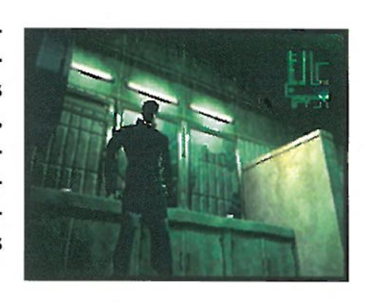


Los cuervos eran una buena pista de lo que esperaba a **Solid Snake** tras la puerta.

EL AMIGO DE LOS CUERVOS

El viaje fue más breve que en el primer ascensor, y a los pocos instantes de cortar la comunicación con **Miller**, **Snake** se encontraba en otra nave, pero a una temperatura infinitamente más baja, lo que no parecía afectar en absoluto a los cuervos, pero sí a las raciones, en el caso de estar muy expuestos al frío.





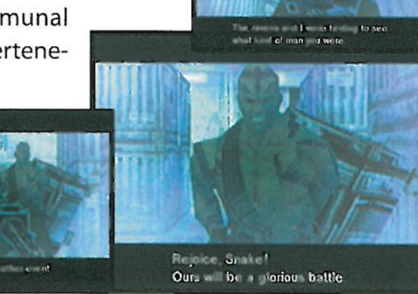
¡Atención!: Dada las bajas temperaturas reinantes en algunas zonas del mapeado del juego, es posible que las raciones se congelen y por tanto sean imposibles de utilizar. Uno de los métodos más curiosos para descongelarlas es utilizar los secadores de manos del lavabo de caballeros del piso donde transcurrió el duelo contra Psycho Mantis. Este método, claro está, es inútil durante el combate contra Vulcan Raven.



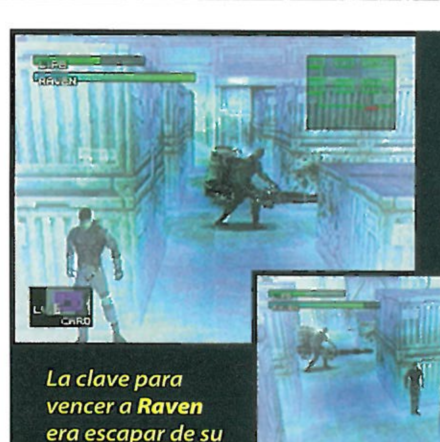


Una ración, misiles Nikita y C-4 le esperaban tras los contenedores que se extendían por la nave hasta una gigantesca puerta, marcada con la cifra 6.

En el otro lado, el vuelo de los cuervos apenas pudo ocultar la impresionante silueta de **Vulcan Raven**, subido sobre uno de los incontables contenedores dispuestos por el suelo de aquel almacén helado. **Raven**, el gigantesco esquimal, no contaba esta vez con su tanque M1 Abrams, aunque no le hizo falta. Dos brazos como dos jamones sujetaban una descomunal ametralladora de calibre 30 mm., que quizá perteneció en su día a algún caza, pero que en las manos de semejante bestia pasó a ser una ametralladora más… aunque con la potencia para partir en dos un tanque. **Snake** no tardó demasiado en comprobarlo.



El shamán esquimal ***Vulcan Raven*** *era un enemigo realmente duro de pelar.*



VULCAN RAVEN

El principal aliado con el que contó **Solid** para esta particular batalla entre contenedores fue el radar. Gracias a él pudo saber en todo momento la situación de **Vulcan Raven** y, lo que es más importante, hacia qué lado estaba apuntando el cañón de su descomunal ametralladora. **Raven**, tanto por su propia naturaleza como por su arma, era un tipo bastante lento, y no supuso un problema para **Snake** el escapar de su ángulo de tiro… aunque hubo un par de ocasiones en que fue sorprendido de lleno y pudo escapar de milagro ante el infierno de balas que se le venía encima.

*La clave para vencer a **Raven** era escapar de su ángulo de visión.*

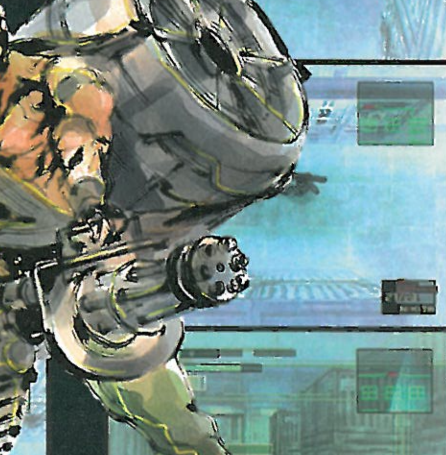




En medio de la mutua persecución, **Solid** pudo recoger del suelo algunos *items* de utilidad (otros estaban situados en lo alto de los contenedores y sólo fueron accesibles tras ser destruídos éstos por **Vulcan Raven**), pero las bajas temperaturas actuaron en muchos casos en su contra (las raciones se congelaron y durante unos instantes le fue imposible recuperar energía).

El arma más efectiva para acabar con **Vulcan Raven** eran sin duda los misiles Stinger (aun así, para fulminarle se necesitaba una cantidad de misiles parecida a la utilizada para derribar el Hind-D de **Liquid Snake**). **Solid** tan sólo debía buscar la espalda de **Vulcan** (cosa fácil, gracias al radar) y soltarle un misil mientras el enorme shamán disparaba a troche y moche en la otra dirección. Los misiles Nikita también se mostraron bastante efectivos, aunque al ser más lentos en impactar que los Stinger, **Vulcan Raven** pudo detectarlos y neutralizarlos con la ametralladora en más de una ocasión. Cuando estuvo corto de ambos misiles, también pudo echar mano del C-4, las granadas o incluso las minas antipersonales, pero se convirtió en una tarea mucho más engorrosa y sobre todo peligrosa.

A medida que su energía decrecía, la velocidad de **Vulcan Raven** era mayor, y por lo tanto más rápidos y precisos debían ser los movimientos de **Solid** para escapar de su alcance. Con todo, era inevitable que al final cayera bajo el peso de los Stinger.

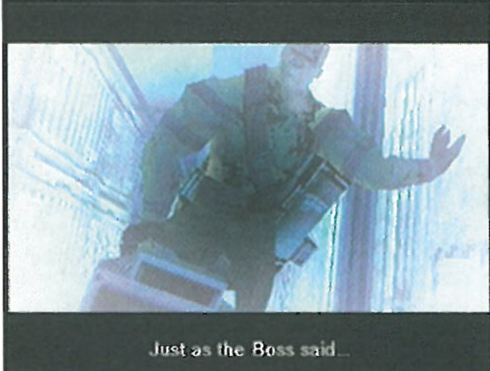






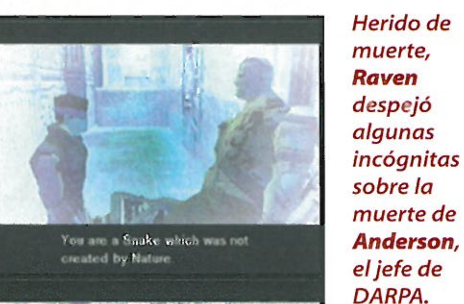






Moribundo y rodeado de sus amados cuervos, **Raven** dió a **Solid** su llave de nivel 7 y la solución al enigma que venía royéndole el cerebro desde hacía unas horas. Tal y como había sospechado **Solid Snake**, el cadáver que vio en la celda, entre una tortura y otra, era el de **Anderson**, muerto desde hacía varios días. Aquél que encontró al inicio de su aventura, aquél que vio morir de un paro cardiaco delante de sus narices era **Decoy Octopus**, el maestro de la caracterización. Como en sus anteriores trabajos, **Decoy** extrajo la sangre del cuerpo de **Anderson** y la introdujo en el suyo, para que el parecido fuera total... aunque eso significara al final su propia muerte. Poco más pudo decir **Vulcan Raven**. Los cuervos no dejaron nada de su cuerpo. Tan sólo quedó su ametralladora.

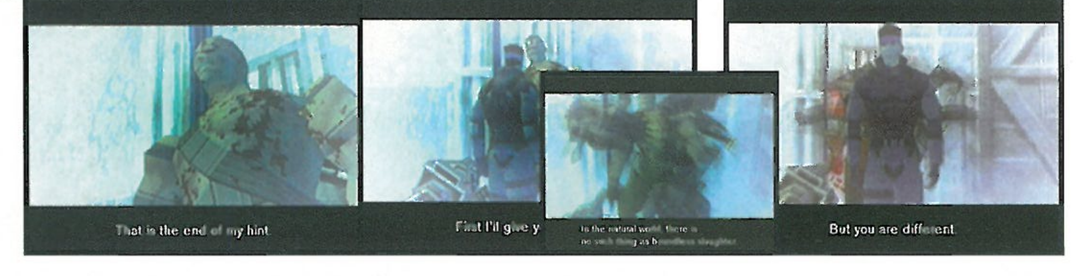
*En un arranque de inesperada bondad, **Vulcan Raven** suministró a **Snake** la última llave para llegar hasta **Metal Gear Rex**.*



*Herido de muerte, **Raven** despejó algunas incógnitas sobre la muerte de **Anderson**, el jefe de DARPA.*

La llamada de **Master Miller** por el Codec aportó toda la luz sobre el otro gran misterio: la doctora **Naomi Hunter**. O más bien, sobre aquella que se hacía llamar **Naomi Hunter** (la verdadera desapareció en algún lugar del Oriente Medio). Las sospechas sobre una supuesta espía parecían ser ciertas. Confundido y sin confiar ya en nadie, **Snake** regresó a la superficie, al lugar donde murió **Sniper Wolf** para encontrar lo que se ocultaba tras el almacén N-A2 (donde encontró abundantes cargas para el lanzamisiles Stinger). De vuelta a las profundidades, abandonó aquel infierno helado con ayuda de su reciente llave de nivel 7 para encontrarse con su destino, con **Metal Gear Rex**.







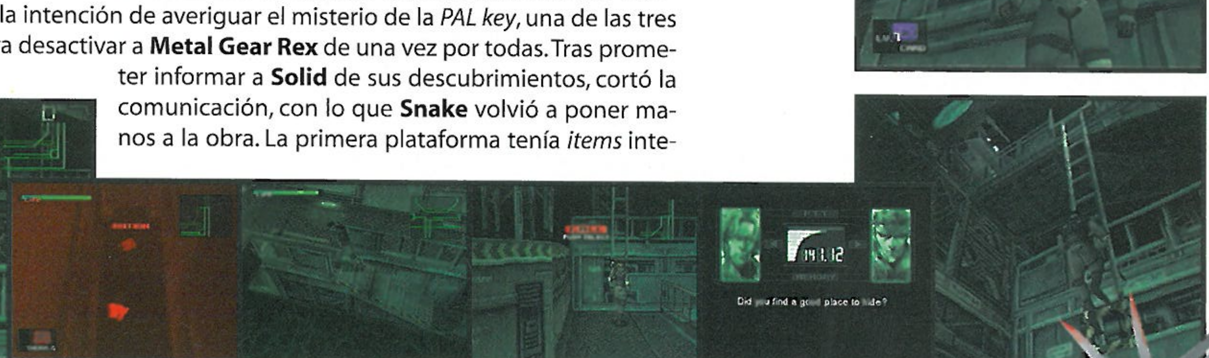
AL FIN, METAL GEAR REX

Un largo pasillo, trufado de trampas (y con una ración y granadas Chaff por el camino), dio paso a una impresionante estructura sobre el agua, vigilada por nada menos que 41 cámaras con ametralladoras. El sonido de la caída de agua procedente de la izquierda amortiguó el zumbido de aquel aterrador despliegue de vigilancia, ante el cual sólo quedaban dos salidas posibles: el uso indiscriminado de misiles Stinger o una económica granada Chaff. La segunda opción, bastante más viable, proporcionó a **Solid** el tiempo necesario no sólo para cruzar el puente, sino para investigar la zona Este de la plataforma con bastante éxito (15 misiles Stinger). Tras superar otra puerta y un corto corredor, **Solid Snake** divisó al fin su verdadero objetivo…



Allí estaba. Infinitamente más terrorífico y gigantesco que los anteriores prototipos (aquellos que destruyó en **Outer Heaven** y **Zanzibar**), sin duda este **Metal Gear** se había ganado el apelativo de **Rex**. Como un cohete espacial, **Metal Gear Rex** era tan grande que para llegar hasta su cabeza era necesario ascender por diversas escaleras y plataformas. El piso más bajo estaba rodeado de un canal de agua, bastante contaminada, a raíz de cómo descendió la energía de **Snake** nada más entrar en ella. Aunque su tamaño impresionaba, **Solid** recordó el objetivo de su misión: destruirlo o desactivarlo. Y para ello necesitaba llegar hasta arriba. Por lo que se puso manos a la obra.

Segundos antes de trepar por la primera escalera, **Otacon** se puso en contacto vía Codec. Estaba intentando acceder a los ficheros informáticos de **Baker**, con la intención de averiguar el misterio de la *PAL key*, una de las tres llaves que servirían para desactivar a **Metal Gear Rex** de una vez por todas. Tras prometer informar a **Solid** de sus descubrimientos, cortó la comunicación, con lo que **Snake** volvió a poner manos a la obra. La primera plataforma tenía *items* inte-





Metal Gear Rex era mucho más grande que los anteriores Metal Gear destruidos por Snake.

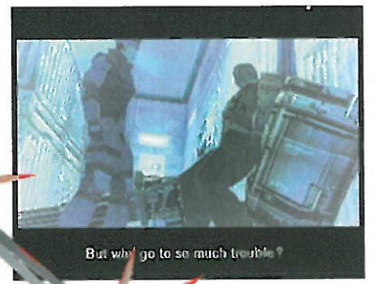
resantes, como unas granadas Chaff y munición para el rifle FAMAS. La segunda plataforma estaba a una altura más considerable, con más granadas Chaff, balas para FAMAS y diez misiles Stinger (y eso sólo la cara Este). Para acceder a la cara Oeste, **Solid** tuvo que ascender hasta la misma cabeza de **Metal Gear Rex**, pero justo cuando iba a saltar al Oeste pudo identificar al fondo dos cabezas dentro de lo que parecía una cabina de control. Los prismáticos le otorgaron un juicio más fiable. Tal y como parecía de lejos, eran **Liquid** y **Revolver Ocelot**. Parecían discutir. De pronto, el Codec volvió a resonar en el oído interno de **Solid**. ¡**Otacon** habia accedido a los archivos de **Baker**! Aún sin saber de momento el secreto de la *PAL key*, obtuvo toda la información sobre el armamento de **Metal Gear Rex**, sobre su sistema de camuflaje óptico, y de cómo los terroristas le habían incorporado carga nuclear en sus misiles. Debía parar esa máquina como sea. La cara Oeste de la plataforma estaba guardada únicamente por un soldado, fácilmente abatible con el rifle PSG-1. Con él muerto, **Solid** sólo tuvo que acercarse a la cabina para escuchar la conversación de **Liquid** y **Revolver Ocelot**.

El diálogo entre ambos no tuvo desperdicio. Al parecer, el nuevo objetivo para el lanzamiento no era **Washington**, sino un punto determinado de **China**, con la intención de crear un conflicto internacional. Los otros países sabrían de la existencia de **Metal Gear Rex**, y pagarían mucho dinero por tener sus servicios. Un dinero necesario para encontrar la vacuna de **FoxDie**...el virus que mató a **Baker** y **Decoy Octopus. Mantis** se salvó de él por ir protegido constantemente con una máscara, y **Sniper Wolf** por su ingestión continua de tranquilizantes, pero ellos podían ser los próximos en caer. Con la vacuna y el DNA de **Big Boss**, podrían recrear de nuevo el sueño del viejo: **Outer Heaven**.

La llamada de **Otacon** por el Codec no pudo ser más oportuna. El secreto de la *PAL Key* estaba delante de sus narices. La tarjeta estaba confeccionada de un material sensible a los cambios de temperatura. Era como poseer tres llaves en una. Unicamente ha-

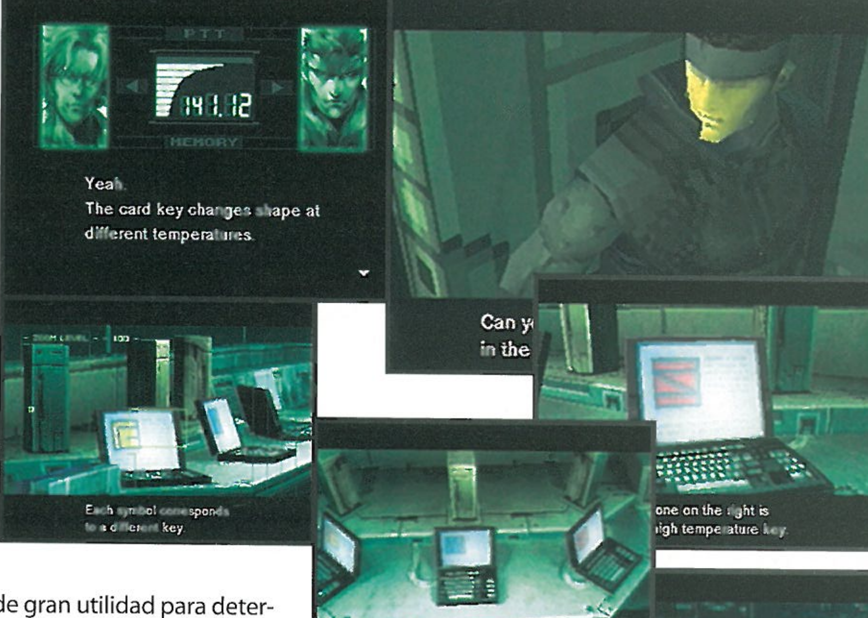


Solid Snake espió desde el marco de la puerta la conversación entre Liquid y el manco Revolver Ocelot.





bía que exponer la llave a diferentes ambientes para lograr el color deseado. Luego era preciso introducir la llave, color por color, en los tres diferentes terminales de la sala de control, de izquierda a derecha. Amarillo, Azul, Rojo. Normal, frío, calor. Era tal la emoción de **Solid** que no advirtió a tiempo que su presencia había sido detectada por **Liquid** y **Revolver Ocelot**. Este último demostró que no era tan malo disparando con la izquierda, acertando sobre la mano de **Snake**. La *PAL Key* voló unos instantes por el aire, para caer al vacío. Detectado y perseguido, **Solid Snake** debía recuperar esa llave antes de que fuera tarde.



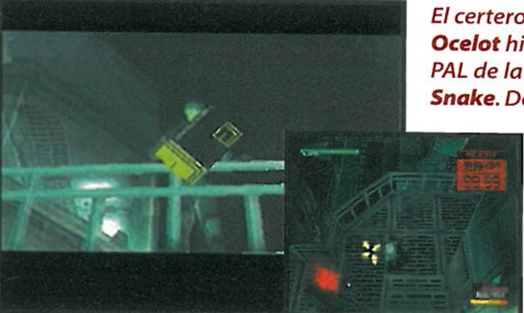
La clave de la PAL key consistía en exponerla a diversos grados de frío y calor.

LA LLAVE PRODIGIOSA

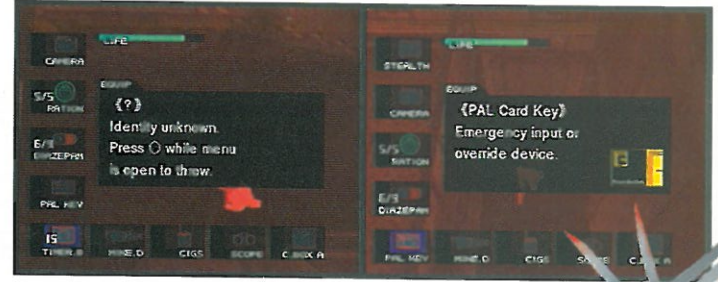
Mientras intentaba desenbarazarse de la multitud de guardias que salían a su paso, **Solid** buscó el camino para bajar hacia los pies de **Metal Gear Rex**, y a poco de iniciar el descenso por la primera escalera, la situación comenzó a normalizarse. El detector de minas y las gafas de visión térmica fueron de gran utilidad para determinar el paradero de la *PAL Key*, hundida bajo las tóxicas aguas del canal de agua, así como de la situación de las incontables raciones allí sumergidas. Durante la búsqueda también encontró otros hallazgos menos agradables, como bombas de tiempo (del mismo tipo que le introdujo **Revolver Ocelot** en el uniforme), que tuvo que arrojar del interior de su inventario, antes de que fuera tarde.

¡Atención!: Todos aquellos jugadores que a estas alturas de la aventura hubieran destacado por ser detectados por los soldados o cámaras de seguridad en sólo diez ocasiones o menos, van a encontrar un handicap añadido a la hora de localizar la PAL Key. En lugar de reposar en el fondo del canal, la tarjeta habrá sido engullida por una rata, de tal forma que deberán localizar y neutralizar al roedor para conseguirla.





*El certero disparo de **Revolver Ocelot** hizo volar la tarjeta PAL de la mano de **Solid Snake**. Debía recuperarla a todo precio del interior de las contaminadas aguas que rodeaban la plataforma de **Metal Gear Rex**.*





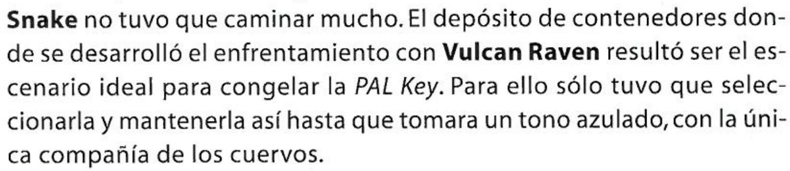


Solid tuvo ante sí los tres terminales.

Con la *PAL key* de nuevo en sus manos, **Solid** inició el regreso a la cabina de control, de cuyo interior habían desaparecido misteriosamente **Liquid** y **Revolver Ocelot**. Eso sí, las cámaras de vigilancia seguían peligrosamente activas, obligando a **Snake** a tirar de granada Chaff para desactivarlas momentáneamente.

Tal y como le explicó **Otacon**, **Solid** introdujo la tarjeta *PAL* en su estado normal (amarillo) en el primer terminal, el de la izquierda. Activado éste, la tarjeta expulsada del terminal fue recogida por **Solid**, que emprendió la búsqueda de alguna zona que, por sus bajas temperaturas, pudiera mutar el color amarillo de la tarjeta por el azul, el adecuado para activar el segundo terminal.

El sistema de exponer la tarjeta PAL a diferentes temperaturas funcionaba a la perfección.



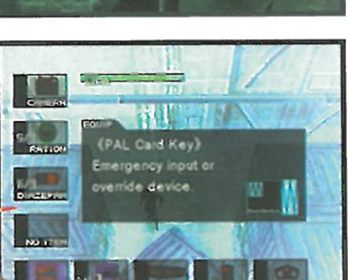
Snake no tuvo que caminar mucho. El depósito de contenedores donde se desarrolló el enfrentamiento con **Vulcan Raven** resultó ser el escenario ideal para congelar la *PAL Key*. Para ello sólo tuvo que seleccionarla y mantenerla así hasta que tomara un tono azulado, con la única compañía de los cuervos.

Sólo bastaron unos minutos para lograr su objetivo, con lo que **Snake** inició sin detenerse el camino de retorno a **Metal Gear Rex** y su cabina de control. Con las cámaras fuera de juego, era cosa fácil introducir la *PAL key* azulada en el segundo terminal, el del centro. Ya sólo quedaba activar el términal de la derecha, el rojo, para el cual era necesario calentar la tarjeta *PAL* en algún lugar de temperatura elevada... ¡El cuarto de calderas de la fundición se encargaría de ello!

El camino fue largo y penoso, pero mereció la pena el esfuerzo. Durante el viaje de ascenso, una comunicación vía Codec de **Master Miller** añadió luz a las sospechas sobre la doctora **Hunter**, sobre todo en lo referente a aquel extraño virus al se referían **Liquid** y **Revolver Ocelot**: **FoxDie**. ¿Estaría el propio **Solid** contagiado de él? La doctora **Hunter** le inyectó un montón de sustancias antes de iniciar la misión. Y las cosas no se tornaron mejor para ella, ya que **Campbell** informó que había sido detenida mientras trans-



Los dominios de Vulcan Raven eran ideales para enfriar la PAL Key hasta dejarla azul.







mitía información a un punto de Alaska... Pero **Solid Snake** no tenía tiempo para pensar en supuestas traiciones. Tenía poco tiempo para llegar hasta la fundición y prefirió centrar su mente en la misión. Ya tendría tiempo después para investigar a **Hunter** y sus contactos.

Unos instantes rodeada de los vapores del cuarto de calderas y la *PAL Key* adoptó un tono rojizo: ¡**Metal Gear Rex** sería al fin historia!. A pesar de la gran distancia entre la fundición y la sala de control del bicho, **Solid Snake** voló como el rayo antes de que las bajas temperaturas de los dominios de **Vulcan Raven** echaran sus planes por tierra.

Una nueva llamada del Codec interrumpió la carrera. La sorpresa invadió el rostro de **Solid** al descubrir que era la propia **Naomi** quien llamaba. Confesó parte de lo que adelantó **Miller**. Había comprado su identidad, años atrás, con intención de descubrir su verdadero origen. Lo único que sabía es que había sido adoptada por un hombre que fue como un hermano mayor... **Frank Jaeger** «**Gray Fox**». Por eso, por matar a su hermano, **Naomi** juró venganza sobre **Solid Snake** y se unió a las tropas terroristas de **Liquid**. Aunque ya no le deseaba mal alguno, sí informó a **Solid** de que estaba contaminado de **FoxDie**, pero como parte de la misión. Alguien, en las altas esferas, no quería que **Solid** saliera vivo de la operación, aun cuando fuera un éxito.



Con un sentimiento de soledad total, **Snake** atravesó la zona de los contenedores, ahora vigilada por unos soldados, para enfrentarse por última a los terminales que desconectarían para siempre a **Metal Gear Rex**.

LIQUID APARECE EN ESCENA

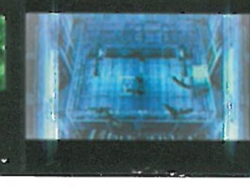
La tarjeta *PAL* se introdujo suavemente en el tercer terminal como lo había hecho en los anteriores... ¡para activar a **Metal Gear Rex**! No, no podía ser. En lugar de destruir el engendro de **Armstech**, **Solid Snake** había



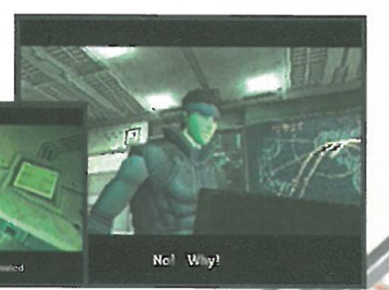
La sala de calderas cambió el color de la tarjeta PAL hasta lograr el rojo deseado.

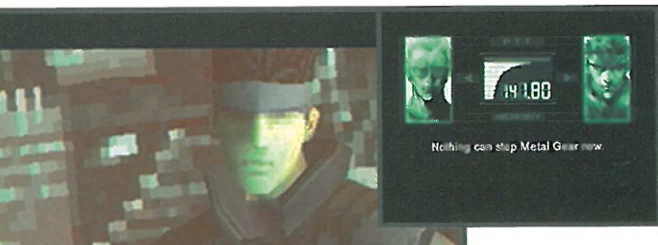












armado las cabezas nucleares de aquella bestia. En medio de las sirenas y los inútiles esfuerzos de **Solid** por dar marcha atrás en los controles, **Master Miller** irrumpió por el Codec. Le dio las gracias a **Solid** por armar a **Rex**. **Solid** era la víctima de una trampa ideada desde el principio de la misión, ya que aquel tipo de pelo rubio y gafas de sol que creía **Miller**, no era otro en realidad que ¡**Liquid Snake**! Agradeciendo una vez más su labor, **Liquid** cortó la comunicación para encerrar a **Solid** en la cabina de control y liberar gas venenoso en su interior.

Todos los intentos por salir de allí eran inútiles. Ni las balas ni los misiles hacían el menor daño a los cristales o la puerta. Y la mascara anti-gas sólo podía retardar una muerte segura. En plena asfixia y completamente desesperado, **Solid** comenzó a probar todas las frecuencias conocidas de Codec, hasta que contactó con **Otacon**. Tras unos segundos agónicos, este pudo neutralizar el sistema de seguridad y lograr su liberación. Fuera, cerca de la cabeza de **Metal Gear Rex**, **Liquid** esperaba a **Solid** para el duelo final.

Liquid!? How the...!?

*Para cuándo **Campbell** quiso alertar a **Solid** ya era tarde. La trampa de **Liquid** había resultado.*

__Solid__ había caído como un pardillo en la trampa de __Liquid__.

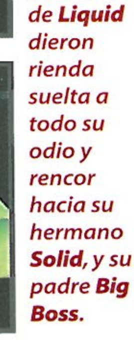


DUELO FRATICIDA

Todas las sombras sobre el origen de **Solid**, de la naturaleza de la misión, quedaron desveladas de boca de **Liquid Snake**. Ambos eran gemelos, hijos de **Big Boss**, parte de un proyecto genético denominado *Les Enfants Terribles*. **Solid** heredó los mejores genes, aquellos que le permitirían ser de adulto el mejor soldado de la historia. En cambio, **Liquid** era producto del resto de la información genética no válida, de los desechos. Su complejo de inferioridad le condujo al odio… hacia su padre, hacia su hermano, hacia aquellos que le habían creado. Ahora todos pagarían por ello, y **Solid Snake** sería el primero.

Antes de que su hermano pudiera hacer algo por remediarlo, **Liquid** saltó al interior de la cabina de control de **Metal Gear Rex**, que comenzó a incorporarse, haciendo que toda la base subterránea temblara bajo su peso.

Snake,
did you like my sunglasses?



You killed our father with your own hands!

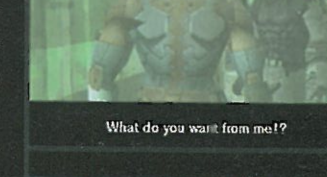
*Las palabras de **Liquid** dieron rienda suelta a todo su odio y rencor hacia su hermano **Solid**, y su padre **Big Boss**.*



METAL GEAR REX

A pesar de no tener aún operativo el cañón de raíl (y por tanto incapaz de lanzar cabezas nucleares), **Metal Gear Rex** contaba con todos los demás sistemas de armamento: una descomunal ametralladora bajo la cabina, misiles, un láser de corto alcance y la contundencia de sus patas, capaces de aplastar todo tipo de carros de combate. **Rex** mostraba un aspecto bastante fiero y amenazador, pero poco efectivo frente a una combinación acertada de granadas Chaff y misiles Stinger. Manteniendo siempre una distancia prudente de los pies de **Metal Gear Rex** (para evitar sus pisotones), **Solid** utilizó las granadas Chaff para inutilizar momentáneamente el sistema de localización de los misiles, las armas más mortíferas de **Rex**. En tanto las granadas cumplían su misión, apuntó el lanzamisiles Stinger hacia el sensor del radar de **Metal Gear Rex**, algo parecido a un tambor, situado en su flanco izquierdo. En caso de necesitar más misiles Stinger, **Solid** siempre podría recolectar la abundante munición dispersa por las paredes del campo de batalla, aunque ocho o nueve fueron más que suficientes para inutilizar totalmente el sistema de localización de misiles de **Metal Gear Rex**. Enfurecido por su incapacidad para acabar con **Solid**, **Liquid** inició entonces una furiosa embestida directa con **Metal Gear Rex** con intención de aplastar a su hermano. Justo en ese momento una sombra surgió a la velocidad del rayo para detener la caída de la gigantesca pata. El ninja, **Frank Jaeger**, a rostro descubierto, irrumpió en el combate para destruir por completo el radar de **Rex** y levantar las iras de **Liquid**. En tanto éste recuperaba los controles de **Metal Gear**, **Solid** y **Jaeger**, ocultos tras uno de los incontables depósitos del almacén, pudieron hablar del pasado, de **Naomi**, de un terrible secreto. La charla fue breve, ya que **Liquid** no tardó en localizar sus posiciones, tras lo cual **Frank Jaeger**, el ninja, se lanzó contra **Metal Gear Rex** en un ataque directo y suicida. Como consecuencia de ello, pierde un brazo y cae aprisionado contra la pared, aplastado por una fuerza de mil toneladas. **Solid** tiene ante sí la oportunidad de disparar con los Stinger contra **Rex** o por el contrario, acortar el sufrimiento de su antiguo camarada de armas.

It sounds better than Deepthroat.



¡Atención!: no podrás disparar los stinger ni contra Jaeger ni contra Metal Gear Rex, por mucho que lo intentes. Esto simplemente forma parte de la secuencia.



Con **Jaeger** muerto y aplastado bajo el peso de **Metal Gear Rex**, **Solid** se dispuso a acabar de una vez por todas con aquel engendro nuclear.

El nuevo objetivo, una vez destruido el sistema de radar, era la propia cabina de control de **Metal Gear Rex**, situada entre las piernas, en pleno centro. El arma más efectiva era, una vez más, los misiles Stinger, pero la táctica para dispararlos debía ser ahora mucho más elaborada y precisa. En caso de disponer del tope de raciones, **Solid** siempre podría plantarse con el lanzamisiles e ir encajando las ráfagas de ametralladora y los misiles de **Metal Gear Rex**, en tanto arrojara sin cesar Stingers. **Liquid** siempre sería el primero en caer. La otra mecánica de combate, mucho más elaborada y lenta, consistiría en no acercarse demasiado a **Rex** para no recibir su descarga láser, evitar las ráfagas de ametralladora y esperar a que llovieran los misiles para cambiar de ubicación unas décimas de segundo antes de que impactaran. Y entre tanto, ir acertándole en la cabina con los misiles Stinger.

*Unos cuantos Stinger y granadas Chaff y **Metal Gear Rex** acabó por volar por los aires.*

*Los misiles Stinger eran la única arma capáz de hacer mella en la acorazada anatomía de **Metal Gear Rex**.*

LES ENFANTS TERRIBLES

La sobredosis de misiles Stinger lograron su cometido, haciendo estallar a **Metal Gear Rex**, con **Liquid** en su interior. La onda expansiva resultante arrojó a **Solid Snake** contra la pared con tanta potencia, que por unos minutos llegó a perder el conocimiento. Al despertar, su vista nublada difícilmente pudo reconocer a **Liquid Snake** acercándose, con el fuego de las explosiones tiñendo de un resplandor rojo la totalidad del hangar.



*Al menos una sorpresa agradable: **Meryl** parecía estar viva, aunque sin sentido.*

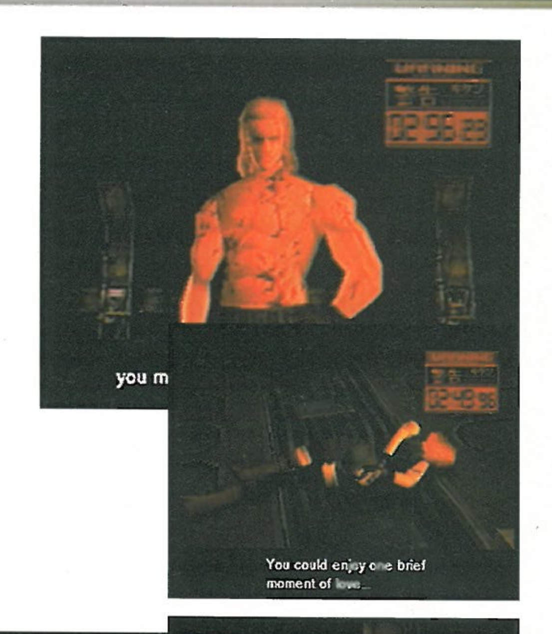
¡Atención!: Durante parte de la secuencia posterior es posible manejar la cámara, el punto de vista del protagonista.





Maniatado por unas cuerdas, **Solid** se vió obligado a tragarse entero el discurso de **Liquid** sobre la vigencia de unos soldados como ellos en un mundo tan manchado por la política y la burocracia.Volvió a mencionar el proyecto de *Les Enfants Terribles*, el experimento realizado durante los años 70, donde tomando como base células del más grande soldado, **Big Boss**, se crearon ocho clones, seis de ellos abortados a propósito durante la gestación para producir dos sujetos perfectos. Que ironía. **Solid** y **Liquid** ya eran asesinos mucho antes de nacer. Incluso las tropas de **Fox-Hound,** los **Genome Soldiers**, eran producto de los genes de **Big Boss**. En cierta forma, **Solid** había estado matando durante toda la misión a sus propios hermanos. El diálogo de **Liquid** no era más que un conjunto de divagaciones sin demasiado interés para **Solid**, hasta que éste pudo ver la sorpresa que le deparaba su hermano: **Meryl**, sin sentido y maniatada.

Sin tiempo ya para continuar la charla (el pentágono había decidido bombardear el lugar para borrar toda huella de las instalaciones y de **Metal Gear Rex**), **Liquid** desató a **Solid** para lanzarle un último desafío, con la cabeza de **Metal Gear Rex** como escenario. Junto a **Meryl** había depositada una bomba con un contador de 3 minutos. Si **Solid** no lograba acabar con él en ese tiempo, **Meryl** moriría. Si ganaba, tendrían una posibilidad para escapar antes de que las bombas nucleares del ejército borraran aquella base de la superficie de **Alaska.**



LIQUID SNAKE

Sin armamento, a puño descubierto, **Solid** inició la pelea con su hermano con un ojo siempre puesto en el contador de la bomba depositada junto a **Meryl**. No sólo debía buscar la forma de acabar con **Liquid** sin caer al vacío, sino que debía hacerlo en dos minutos y medio (**Liquid** se comió medio minuto con una de sus disertaciones).

El reducido escenario de la pelea, la cabeza de **Metal Gear Rex**, obligó a **Solid** a alejarse constantemente de los bordes. Un solo descuido podría llevarle a caer al vacío. La mejor táctica contra **Liquid** era el uso indiscriminado del *combo* Puño-Puño-Patada, para acto seguido alejarse de su alcance. Un par de veces **Liquid** sorteó con habilidad los ataques de **Solid** para devolverle la jugada con una potente patada. Por no hablar de sus demoledoras embestidas, cuando su energía comenzó a decrecer. En esos casos, **Solid** tuvo que estar muy atento para escapar de su línea de ataque y de esa forma poder conectarle unos cuantos puños por la espalda. Tras efectuar una serie demoledora de golpes, **Solid** arrojó al vacío a su hermano. **Liquid** gritó como un marrano mientras desaparecía en las profundidades...

*La pelea final entre **Liquid** y **Solid** se desarrolla sobre los restos de **Metal Gear Rex**.*



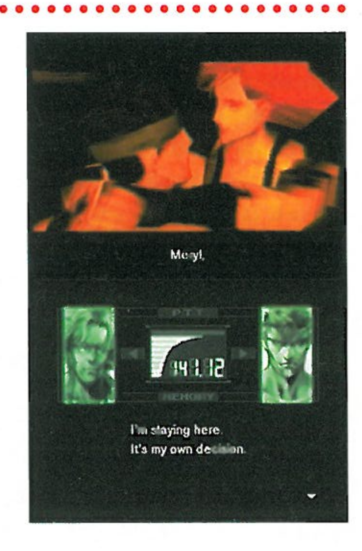
Solid, lleno de preocupación por el estado de salud de **Meryl**, no prestó demasiada atención por la caída de su hermano y corrió hasta la posición de la sobrina de **Campbell**.



¡Atención!: **Es en este preciso punto donde influye el valor demostrado por Solid Snake durante la tortura de Revolver Ocelot...**

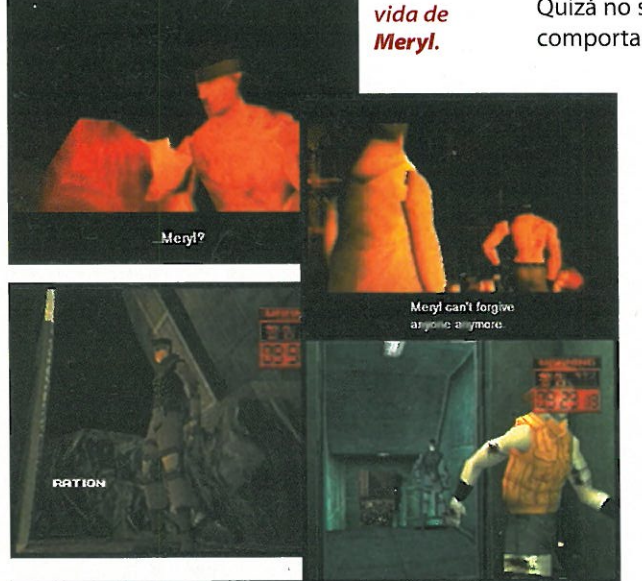
FINAL A:

Snake soportó en su momento como un valiente la tortura de **Ocelot**, escapando de la celda en cuanto tuvo oportunidad, y sin rendirse en ningún momento. Gracias a ello, logró encontrar a **Meryl** viva, pero algo aturdida. En medio de las lógicas carantoñas, recibió la llamada de **Otacon**, vía Codec. Este le informó sobre el modo de salir de la base, antes de que todo cediese bajo las bombas del ejército. Mientras escaparan, **Otacon** se encargaría de desactivar las medidas de seguridad. Quizá no salga vivo de allí, pero gracias a **Solid** podrá comportarse al fin como un hombre...



FINAL B:

Snake no aguantó las descargas eléctricas de la tortura y acabó rindiéndose con el botón SELECT. **Meryl** ocupó su lugar en el potro de tortura y por ello **Solid** se la encuentra muerta, junto a la bomba. Todo había sido una jugarreta cruel de **Liquid.** Justo cuando la idea del suicidio pasó por su mente, **Otacon** hizo su aparición en el hangar para infundir nuevos ánimos en su amigo. Juntos podrán escapar de aquel infierno de cemento y acero, que poco a poco se iba viniendo abajo por la acción de las bombas.



*El dolor de **Solid** en el potro de tortura al menos sirvió para salvar la vida de **Meryl**.*

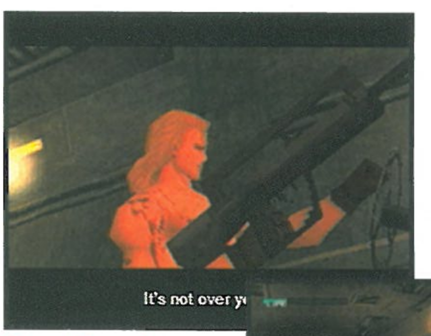
UN EPILOGO DE INFARTO

Tras recoger parte de su uniforme bajo unas vigas derrumbadas, **Solid** siguió los pasos de **Meryl/Otacón** hasta cruzar la puerta que conducía al garaje. Completamente desarmado y sin poder echar mano de *item* alguno, recogió la ración depositada al lado de la escalera y se dispuso a entrar en el garaje. Nada más atravesar la puerta, una cámara de vigilancia los descubrió,



*Un jeep serviría a **Meryl/Otacon** y **Solid** para escapar de allí.*





Como Rasputín, **Liquid** parecía totalmente indestructible. Volvió a la carga al volante de otroJeep .

con lo que aquello comenzó a llenarse de soldados. Mientras su compañero/a buscaba algún vehículo con las llaves puestas, **Solid** fue desembarazándose de cuanto soldado se le ponía delante, aprovechando también para recoger la ración situada en la pared Oeste, bajo el único jeep que parecía funcionar.

Con **Meryl**/**Otacon** al volante, **Solid** se encargó de utilizar la ametralladora de atrás con los soldados allí presentes, así como con aquellos barriles que obstaculizaban la salida. Se inició entonces una espectacular huída a bordo del jeep con un par de paradas imprevistas para despejar el camino en sendos controles. La vista en primera persona fue la mejor opción para lograr una mejor puntería sobre soldados y barriles, por no hablar de cuando hizo su aparición el hombre más duro de matar desde el legendario Rasputín: **Liquid Snake**.

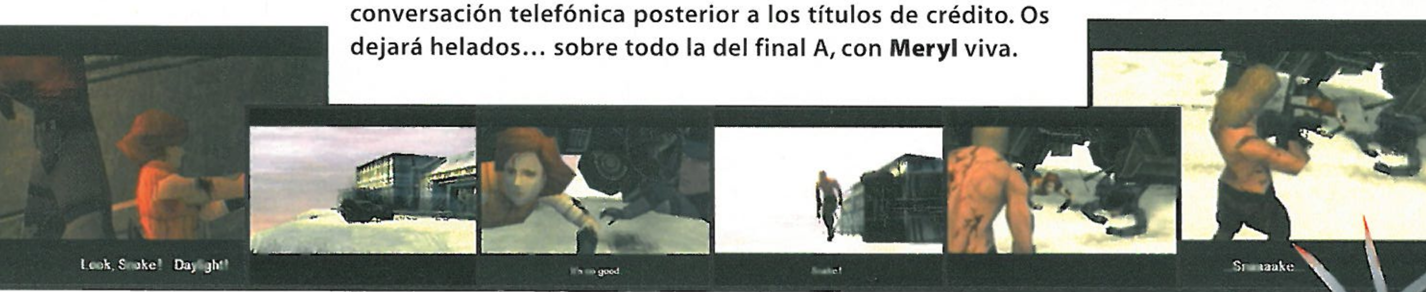
Mientras **Meryl**/**Otacon** conducía el jeep, **Solid** mantuvo un vertiginoso duelo con su hermano, que armado con un FAMAS inició la persecución desde atrás para luego atacar desde uno de los flancos. Sin apartar el dedo del gatillo, **Solid** fue adelantándose a los movimientos de **Liquid** en todo momento, sometiéndole a una continua lluvia de balas. En las pocas ocasiones en que éste escapó de su marcaje, recibió una correctivo en forma de disparos de FAMAS, por no hablar de las embestidas.

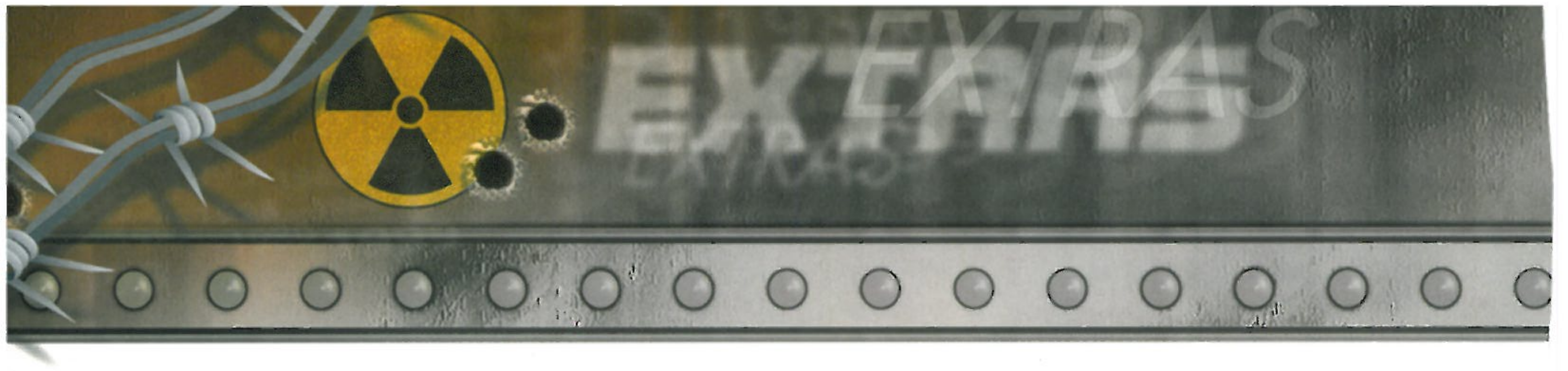
La luz del día envolvió la colisión de los dos vehículos. Atrapados bajo el peso de su propio Jeep, **Otacon**/**Meryl** y **Solid** vieron aterrorizados como un **Liquid** malherido y cojeante se acercaba al jeep FAMAS en mano. Comenzó a presionar el gatillo cuando…



La vista en primera persona era muy efectiva para acertar sobre ***Liquid.***

Así concluye Metal Gear Solid, sin duda uno de los mejores títulos de *PlayStation* de todos los tiempos. Aunque ésta es una guía exhaustiva de todo el juego, no hemos querido destriparos ninguno de los dos finales. Merece la pena que lleguéis hasta ellos, tanto por su belleza visual, como por el desenlace de su argumento. Por último, un consejo: no os perdáis la conversación telefónica posterior a los títulos de crédito. Os dejará helados… sobre todo la del final A, con Meryl viva.





Extras

Culminar la misión con éxito no sólo tiene como recompensa dos preciosas secuencias finales. Dependiendo del personaje que acompañe a Solid Snake en el epílogo, tras los títulos de crédito y junto al *ranking* conseguido, el juego te proporcionará algunos jugosos *extras* de cara a iniciar una nueva aventura con la misma partida. En ese caso podrás identificar esta partida de las otras por el color amarillo de las letras, que en el caso de jugar una tercera ronda, se vuelven de color rojo. Estos son algunos de los *extras* que podrás conseguir;

Camuflaje

Completa la aventura con **Otacon** y éste te obsequiará durante la secuencia final con su *kit* de camuflaje óptico. Si inicias una nueva misión con esa misma partida, obtendrás desde el principio del juego las ventajas del camuflaje óptico (pasar inadvertido ante los guardias y las cámaras de seguridad). Pero ojo. El camuflaje no te servirá ni ante los jefes (**Revolver Ocelot**, **Sniper Wolf**, etc...) ni con los lobos, ni mucho menos en la secuencia de la persecución en la torre.

Bandana

En cambio, si es **Meryl** la que te acompaña en el final, ésta te dará su cinta para el pelo. Con ella seleccionada, tendrás munición, granadas, misiles y bombas infinitas. Ahora bien, lo realmente alucinante es que si accionas el rifle FAMAS hasta que su cargador alcance la marca roja y activas en ese momento la Bandana, podrás disparar balas trazadoras continuamente. Las trazadoras, además de espectaculares, son el doble de mortíferas.

Cámara



En caso de no conseguir durante el juego la cámara, siempre tendrás una oportunidad de conseguirla al iniciar una segunda aventura con la misma partida. Sea cual sea el personaje con el que hayas acabado, **Meryl** u **Otacon**, dispondrás de la cámara de fotos desde el mismo principio. Esta es la mejor forma de conseguir todas las fotos de los fantasmas de los programadores, ya que muchos de ellos se encuentran en los primeros compases del juego.

Smoking

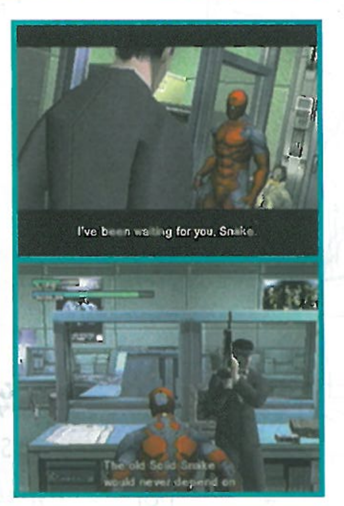


La tercera vez que inicies la aventura con la misma partida (se distingue porque la partida tendrá las letras en rojo) podrás ver alucinado cómo, tras quitarse el traje de neopreno en el ascensor, **Solid Snake** luce un elegante *smoking*, emulando a **Arnold Schwarzenegger** en MENTIRAS ARRIESGADAS. No es que este elegante traje, que parece sacado de una película de **James Bond**, haga más efectivo a **Solid Snake**, pero es uno de los *extras* más curiosos y buscados de **METAL GEAR SOLID**. Y las *intros* con el *smoking* puesto son una completa pasada.

Ninja rojo

En la misma tercera partida podrás comprobar que **Solid Snake** no es el único que ha cambiado de atuendo. El ninja ha abandonado su tono azulado por otro rojo, mucho más agresivo e impactante.





Hideo Kojima

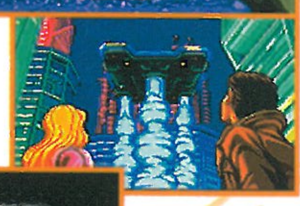


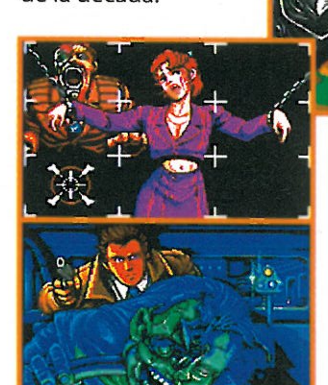
El genio responsable de **METAL GEAR SOLID** no podía ser otro que **Hideo Kojima**, creador del METAL GEAR original de ***MSX*** y de su secuela para el mismo sistema, inédita en Occidente. Unido a KONAMI desde sus inicios como diseñador de juegos, éste es el conjunto de títulos en los que **Kojima** ha participado: YUMETAIRIKU ADVENTURE, ***MSX***, 1986; LOST WORLD, ***MSX***, 1986; METAL GEAR, ***MSX***, 1987 (*planning*, guión, dirección); SNATCHER, ***PC88-MSX***, 1988 (*planning*, guión, dirección); SD SNATCHER, ***MSX2***, 1990; METAL GEAR 2 SOLID SNAKE, ***MSX2***, 1990 (*planning*, guión, dirección); SNATCHER, ***PC ENGINE***, 1992 (*planning*, guión, dirección); POLICENAUTS, ***PC9821***, 1994, (planning, guion, dirección); POLICENAUTS, ***3DO-PSX***, 1995, (planning, guión, dirección); POLICENAUTS, ***SATURN***, 1996 (*planning*, guión, dirección); TOKIMEKI MEMORIAL DRAMA SERIES Nº1 NIJI-IRO NO SEISHUN, ***PSX-SATURN***, 1997, (*planning*, *drama direction*, productor); TOKIMEKI MEMORIAL DRAMA SERIES Nº2 IDO-DORI NO LOVE SONG, ***PLAYSTATION-SATURN***, 1998. **METAL GEAR SOLID**, ***PLAYSTATION***, 1998.

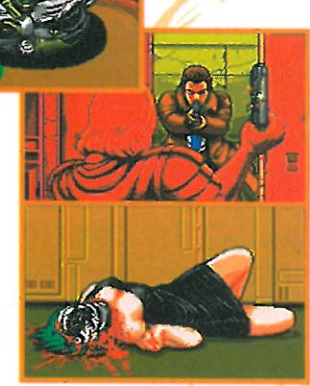
Snatcher (1988/1992/1994)

Con bastantes influencias de BLADE RUNNER y TERMINATOR en su impresionante argumento, SNATCHER incorporaba elementos realmente alucinantes: tráfico de drogas, desastres nucleares, replicantes que simulaban ser humanos y sufrían cáncer de piel en sus implantes… Una verdadera obra maestra, como os pueden atestiguar los usuarios de ***MEGA CD***, ya que fue la única máquina para la que SNATCHER fue traducido al inglés. Uno de los mejores juegos de la década.









Policenauts (1994/1995/1996)

Años después, **Hideo Kojima** volvió a dar en la diana. POLICENAUTS era una impresionante aventura, con un argumento aún mas ambicioso y sobrecogedor que el de SNATCHER, y dotada de unos gráficos dignos de la mejor película de *anime*. Combinando secuencias de animación con pantallas estáticas y fases *arcade* (con una pistola al estilo LETHAL ENFORCERS), el resultado fue tan increíble, que aún cinco años después de su aparición en ***PLAYSTATION*** todavía hay direcciones en **Internet** donde se recogen firmas para que KONAMI distribuya el juego en Occidente.









Recordatorio

Metal Gear

Sistema: MSX

Año: 1987

La leyenda de Solid Snake comenzó a fraguarse en Mayo de 1997 con el lanzamiento de METAL GEAR para los ordenadores *MSX*. Con una mecánica revolucionaria, basada en la importancia de pasar inadvertido ante los enemigos en lugar de ir a matarlos, este título fue un auténtico bombazo.

En su primera gran producción para KONAMI, **Hideo Kojima**, en su faceta de diseñador, guionista y director, creó una aventura bélica sin precedentes en el mundo de los juegos para ordenador. El protagonista de METAL GEAR, **Solid Snake**, era un miembro de la unidad de fuerzas especiales **Fox-Hound** que debía introducirse en un país sudáfricano llamado **Outer Heaven** para investigar el paradero de un agente de **Fox-Hound** desaparecido, de nombre en clave **Grey Fox**. Como si de una película se tratase, **Solid Snake** sólo contaría al inicio de la misión con la única ayuda de sus propias manos y su pericia para escapar del campo de visión de las cámaras de vigilancia y soldados. Revolucionario en multitud de aspectos, METAL GEAR sorprende aún hoy en día por detalles como la posibilidad de acceder a los camiones aparcados en busca de armamento, algo que **Mr. Kojima** no ha olvidado incluir en la reciente entrega para ***PLAYSTATION***. Es todavía hoy uno de los mejores títulos que han dado los ordenadores ***MSX***, y no podemos sino desear que algún día KONAMI decida crear un disco recopilatorio con verdaderos clásicos de ***MSX*** y ***MSX2*** como este METAL GEAR, su secuela (aún superior) o VAMPIRE KILLER.

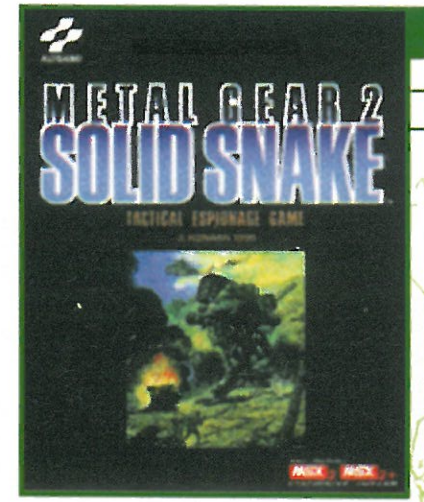


La mecánica de METAL GEAR supuso toda una innovación.



En METAL GEAR era esencial no llamar la atención de los guardias.





Metal Gear 2 Solid Snake

Sistema: MSX2

Año: 1990

Con poco más de tres años de diferencia, en Julio de 1990, Mr. Kojima y KONAMI dieron a luz la secuela de METAL GEAR, un pedazo de juego adelantado a su tiempo que aún hoy en día sigue sorprendiéndonos por sus incontables similitudes con el reciente METAL GEAR SOLID de *PLAYSTATION*.



No exageramos en absoluto al decir que METAL GEAR 2 SOLID SNAKE fue el mejor título que dieron los ordenadores ***MSX***. Por desgracia, los usuarios occidentales no pudieron disfrutar, como hicieron con la primera entrega, de esta verdadera obra maestra condensada en 4 Megabits. Con unos gráficos mucho más depurados y coloristas, esta segunda parte volvía a deleitarnos con las hazañas bélicas de **Solid Snake**, que ya disponía de muchas de las habilidades que luce en el reciente **METAL GEAR SOLID**. Ocho años antes de que el juego de ***PSX*** saliera a la venta, **Snake** ya sabía golpear las paredes para distraer a los guardias, podía volar paredes falsas con explosivo plástico y utilizaba los mismos *items* y armas: la caja plegable, la máscara anti-gas o los prismáticos... Gracias al *SSC* (un chip especial de KONAMI que añadía más canales de sonido al ***MSX***), METAL GEAR2 SOLID SNAKE acompaña la acción con una soberbia banda sonora. Pero sin duda, lo mejor del juego era su realismo, con detalles como la posibilidad de usar el *TapCode*, un sistema de comunicación mediante golpes en la pared que utilizaban los prisioneros americanos durante la guerra de **Vietnam**. Sólo por este juego merece la pena rescatar el viejo ***MSX2*** del trastero...

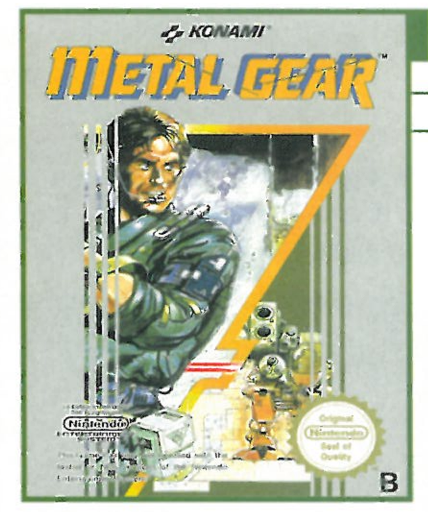
Tristemente, METAL GEAR 2 SOLID SNAKE nunca llegó hasta Occidente.

Este segundo capítulo alcanzó unas cotas de realismo inéditas en un videojuego.





Recordatorio

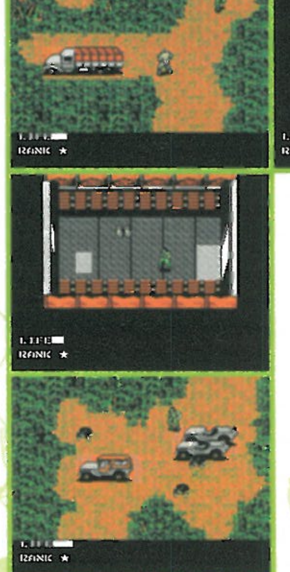


Metal Gear

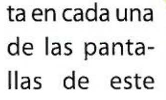
Sistema: NES

Año: 1988

Medio año después del lanzamiento de METAL GEAR en los ordenadores *MSX*, su éxito entre los usuarios nipones animó a KONAMI a versionar el juego a *FAMICOM* (lo que se conoce en Occidente como *NES*). Aunque Hideo Kojima no tuvo nada que ver la conversión, el resultado fue muy bueno.

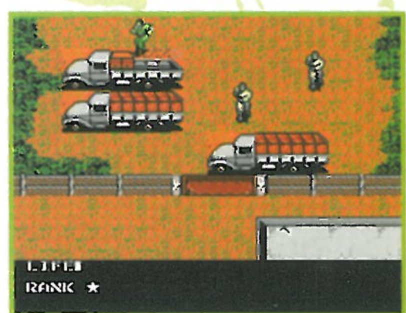


Lo más atractivo de esta versión son sin duda los gráficos. Mucho menos sombrío y más colorista que su hermano de ***MSX***, este METAL GEAR para ***NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM*** incorporaba además nuevos mapeados y una jugabilidad algo más lograda. El poderío técnico de la máquina de NINTENDO en comparación con los ordenadores ***MSX*** (no con los ***MSX2***), se nota en cada una de las pantallas de este grandísimo título, que a buen seguro todavía permanece en la memoria de aquellos usarios que tuvieron la suerte de disponer de la ***NES***. Fueron ellos los que pudieron deleitarse no sólo con el juego, sino con el utilísimo y alucinante mapa que se incluía junto al cartucho. En él se detallaba parte del mapeado del juego, indicando además la situación de *items*, armas y ascensores. Gracias a él puede comprobarse al instante cómo KONAMI incorporó nuevas porciones de mapeado inéditas en el original de ***MSX***. Por lo demás, la trama argumental y la mecánica de juego no cambia un ápice de una versión a otra. Aquí sigue valorándose más el pasar inadvertido a los ojos y oídos del enemigo que ir dejando el suelo plagado de cadáveres. Si fuiste usuario de ***NES*** y todavía dispones de la consola en buen estado, te recomiendo que busques en alguna tienda una copia de segunda mano de METAL GEAR. Tendrás un clásico para tu colección y podrás comprobar por ti mismo los numerosos detalles extraídos de este juego para la versión ***PSX***.

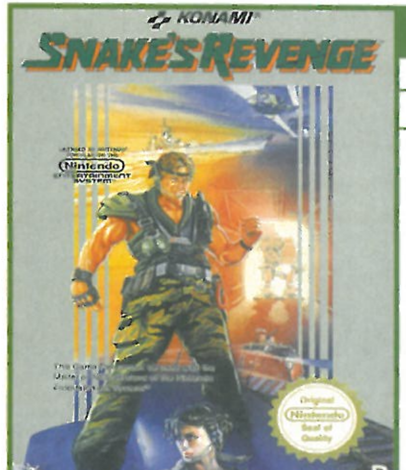




*La adaptación de **MSX** a **NES** fue todo un éxito.*







Snake´s Revenge

Sistema: NES

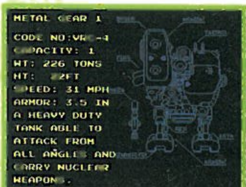
Año: 1990

Este es, desgraciadamente, el único lunar en la inmaculada historia de la saga METAL GEAR. En lugar de adaptar el sensacional M.G. 2 SOLID SNAKE de *MSX*, KONAMI se desmarcó con una extraña secuela, en la que Hideo Kojima, como en el caso de la primera entrega de *NES*, no tuvo nada que ver.

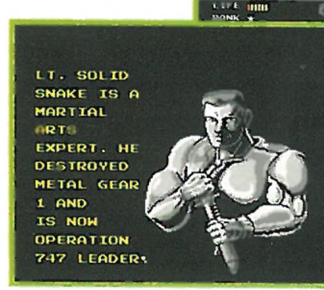


Si triste fue el hecho de no poder disfrutar en Occidente de METAL GEAR 2 SOLID SNAKE, de inexplicable podía calificarse la idea de KONAMI por crear una secuela aparte para ***NES***. Lo que podía haber sido el mejor juego producido hasta la fecha en la consola de 8 *bits* de NINTENDO, se quedó en un cartucho simpático pero carente de todo carisma e ingenio. Nada más presenciar la grotesca secuencia inicial, con un **Solid Snake** con unos brazos como jamones, uno tiene la impresion de que KONAMI no tuvo otra intención a la hora de crear el juego que aprovechar el buen nombre de la creación de **Hideo Kojima** para crear otro cartucho del montón. Mucho más cercano a un episodio de la familia CONTRA que a las otras entregas de METAL GEAR, SNAKE´S REVENGE da una mayor importancia a la acción, por encima de la estrategia y el realismo, verdaderos sellos de identidad de la saga METAL GEAR. De todas formas, tiene algunos detalles que le salvan de la quema total, como las primeras pantallas del juego, en las que la luz de las antorchas enemigas hacen posible la detección del protagonista. Los gráficos son simpáticos y llenos de colorido, e incorporaba algunas fases con *scroll* horizontal, lo que constituía toda una novedad. De los cuatro juegos comentados en estas páginas, SNAKE´S REVENGE es la oveja negra. Si por algo se ha salvado del olvido total es por haber formado parte, desgraciadamente, de la saga **METAL GEAR SOLID**.

SNAKE´S REVENGE tenía poco que ver con las otras entregas de M.G.













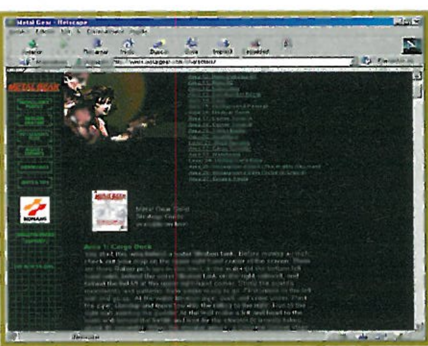
Metal Gear en Internet

El carisma de la saga METAL GEAR y sobre todo el éxito que ha cosechado en todo el mundo la entrega para *PLAYSTATION* ha motivado la aparición de un gran número de páginas Web en Internet sobre el fenómeno. Aquí os presentamos las más interesantes.

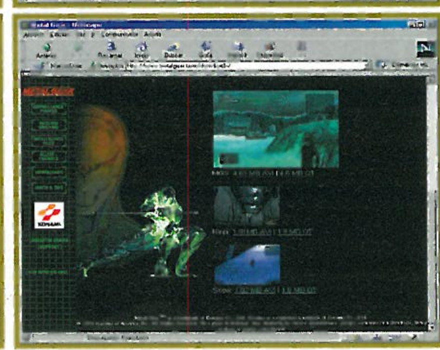
WWW. metalgear.com

La página oficial de KONAMI sobre **METAL GEAR SOLID** lleva funcionando en la Red desde la aparición del juego en el mercado **USA**. A la posibilidad de enviar a KONAMI tu dirección de *E-Mail* para recibir en casa noticias y actualizaciones relacionadas con **METAL GEAR SOLID**, esta página tiene un buen número de interesantes apartados. *Surveillance Photos* agrupa diferentes capturas del juego; *Mission Briefing* recoge la historia de los METAL GEAR y METAL GEAR 2 SOLID SNAKE de ***MSX***; en *Intelligence Files* se da respuesta a las abundantes preguntas de los usuarios; *Allies+Enemies* analiza los 19 personajes diferentes que componen el reparto de **METAL GEAR SOLID**; en el apartado *Downloads* podrás bajarte pantallas del anuncio de televisión americano y diferentes secuencias del juego en *AVI* y *Quicktime* y, por último, *Hints & Tips* ofrece una guía detallada de cómo superar la aventura. No dudes en visitarla, aunque sólo sea para recibir puntualmente información.





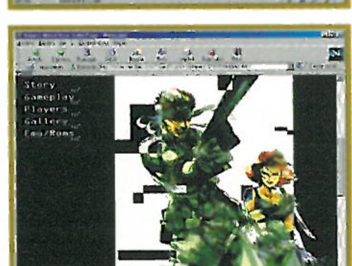














WWW. classicgaming.com/metalgear/ Una de las mejores páginas sobre el fenómeno **METAL GEAR**.

WWW.geocities.com/TimesSquare/Battlefied/3354/index.html Algo antigua, pero muy llamativa.

WWW. consolecity.com/metalgear/ Noticias, imágenes, información sobre el juego, guías, trucos… incluso un *Chat*.

mgs.gagames.com Impactante a nivel visual gracias a su cuidado diseño, incluye una completa biografía de **Hideo Kojima**.

pages.cthome.net/PSXtra/depo.html No es tan llamativa a nivel visual como las anteriores, pero es interesante.

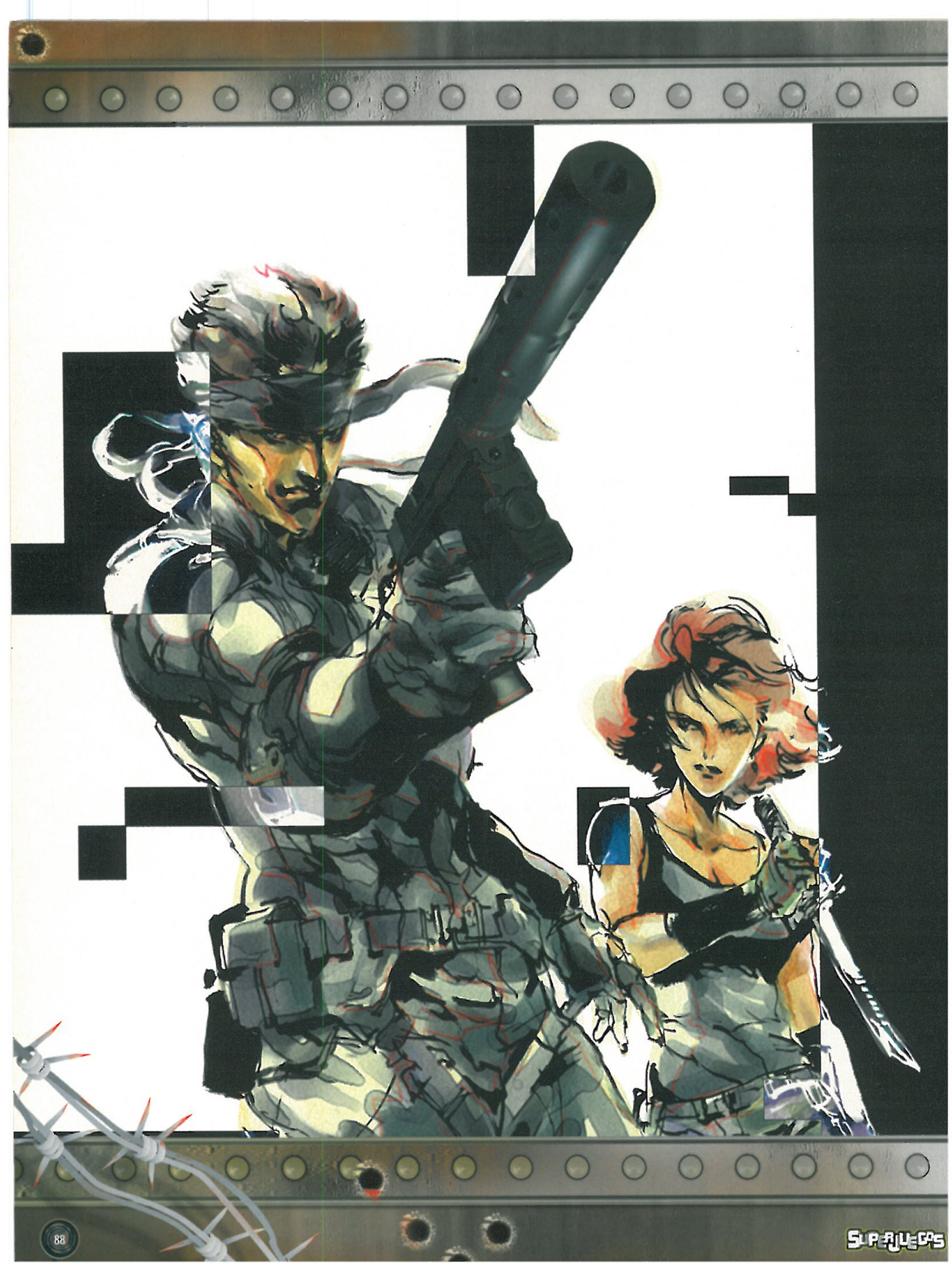


arte digital

METAL GEAR SOLID

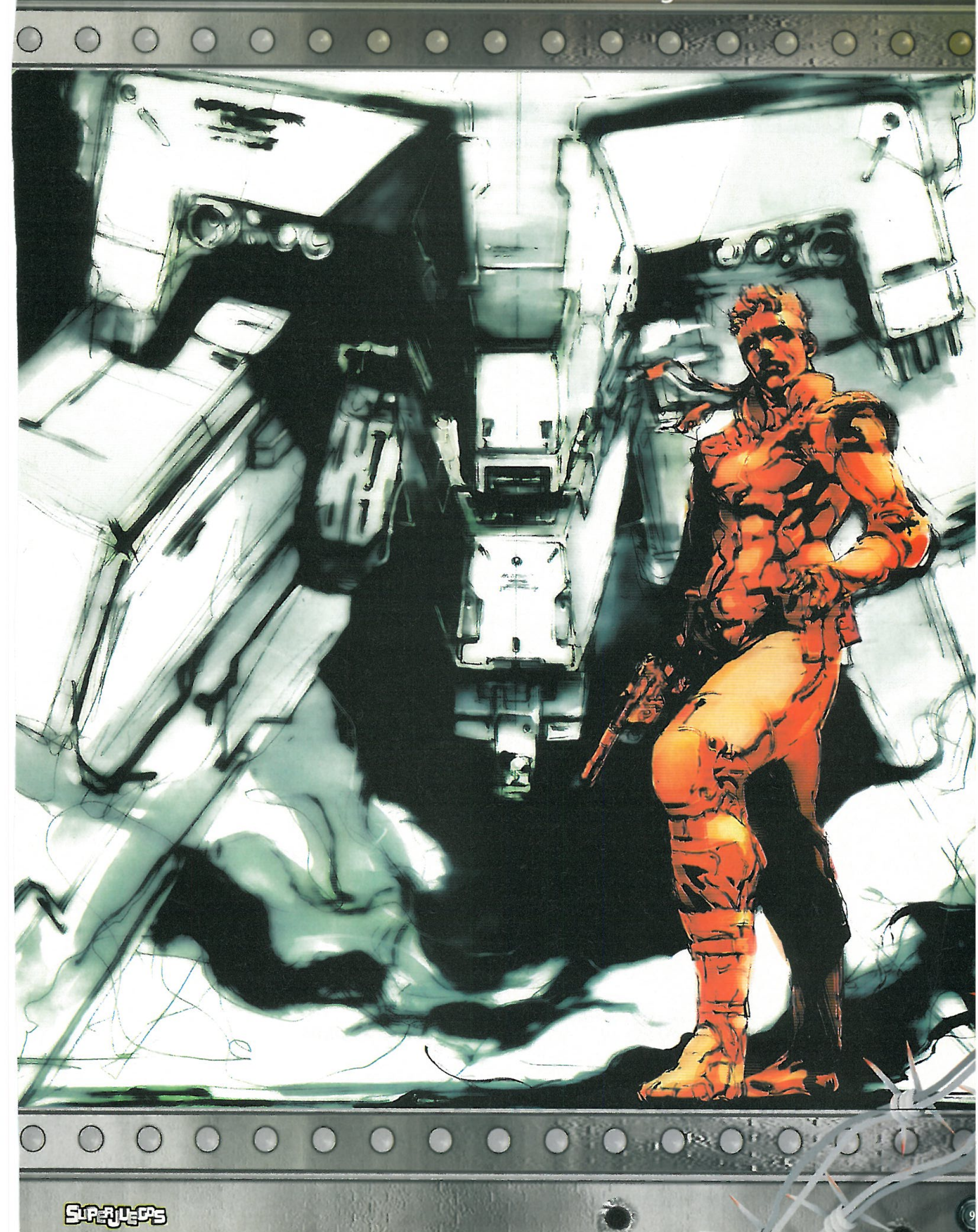
LA SUPERGUÍA







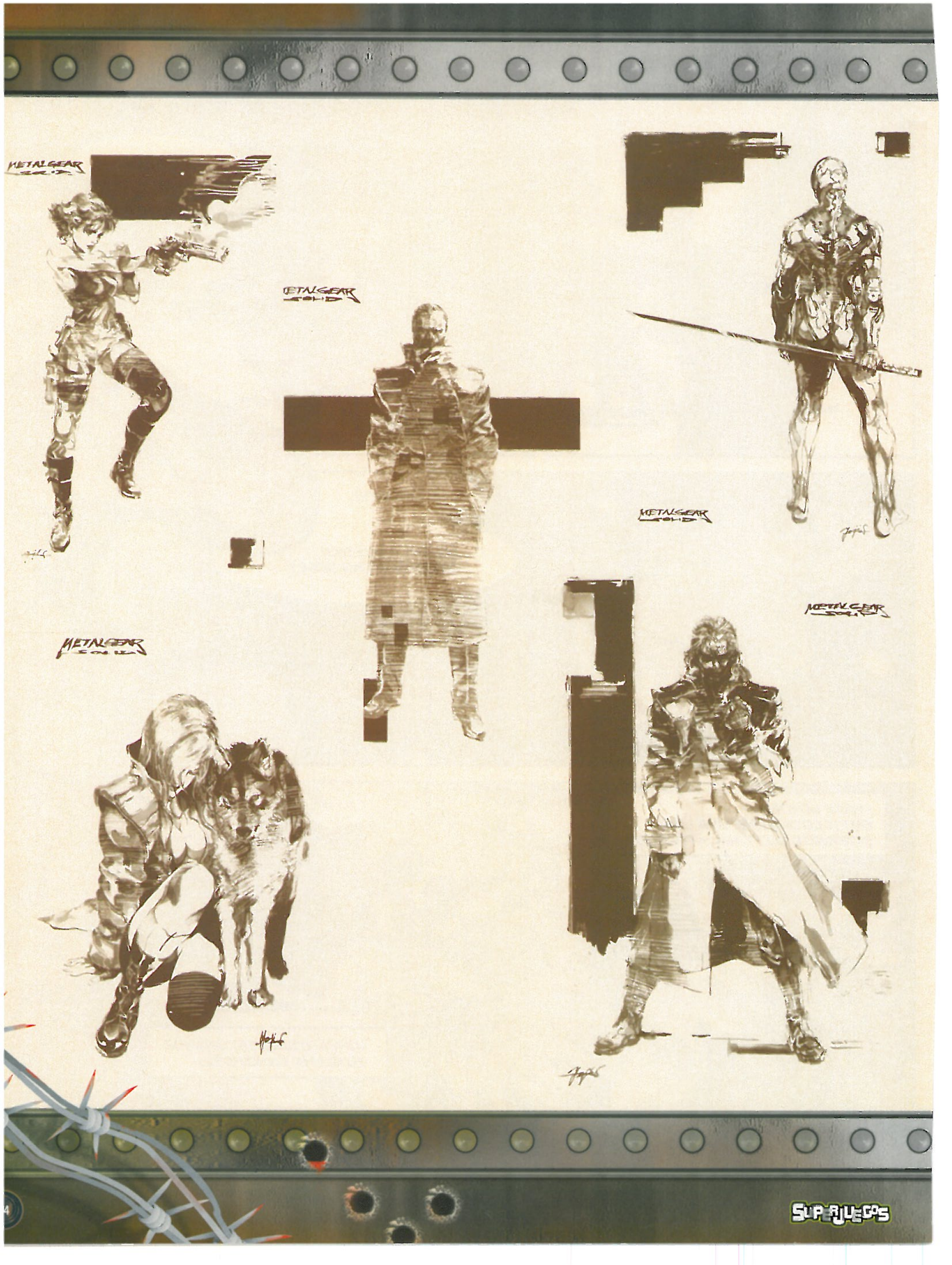


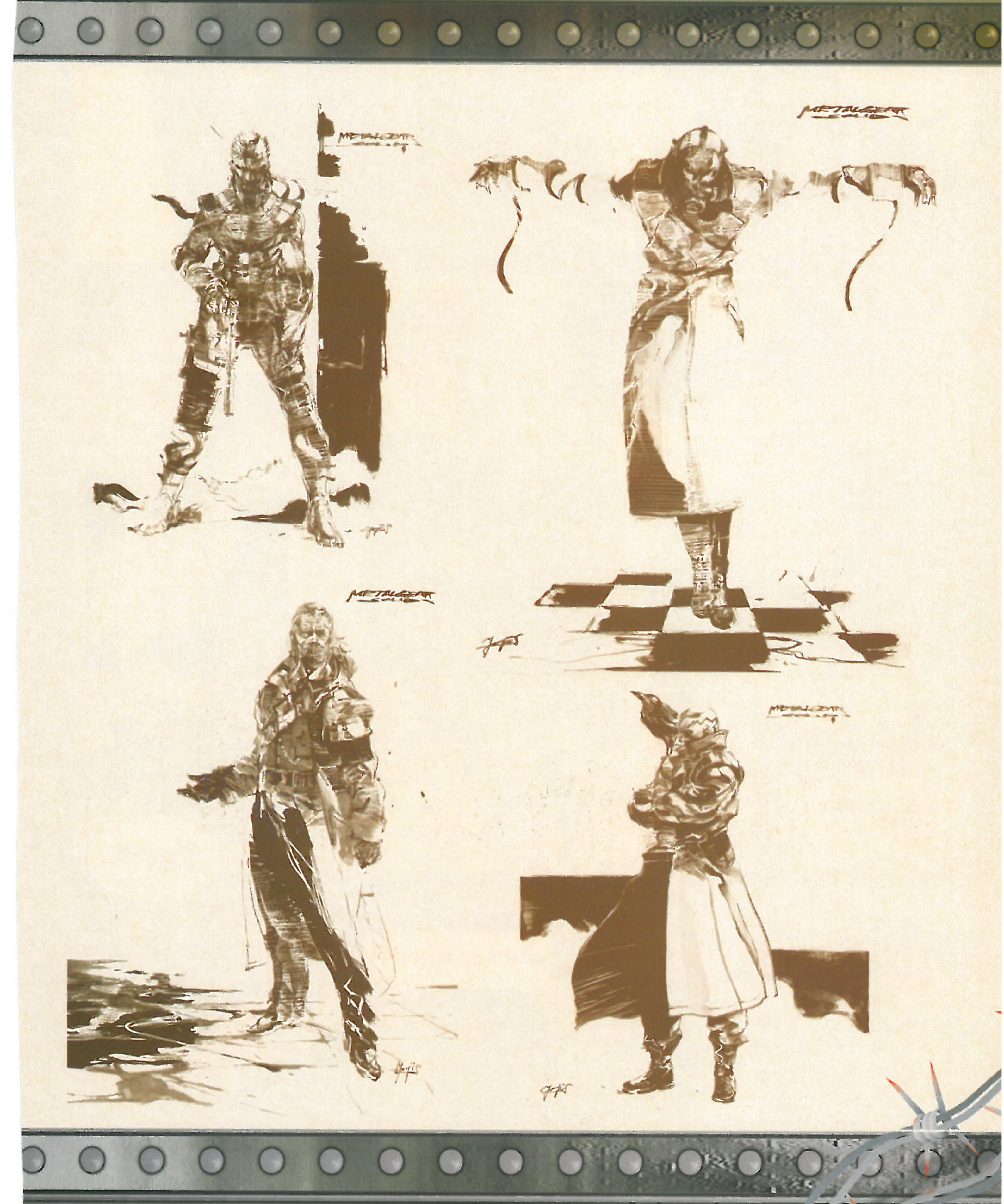




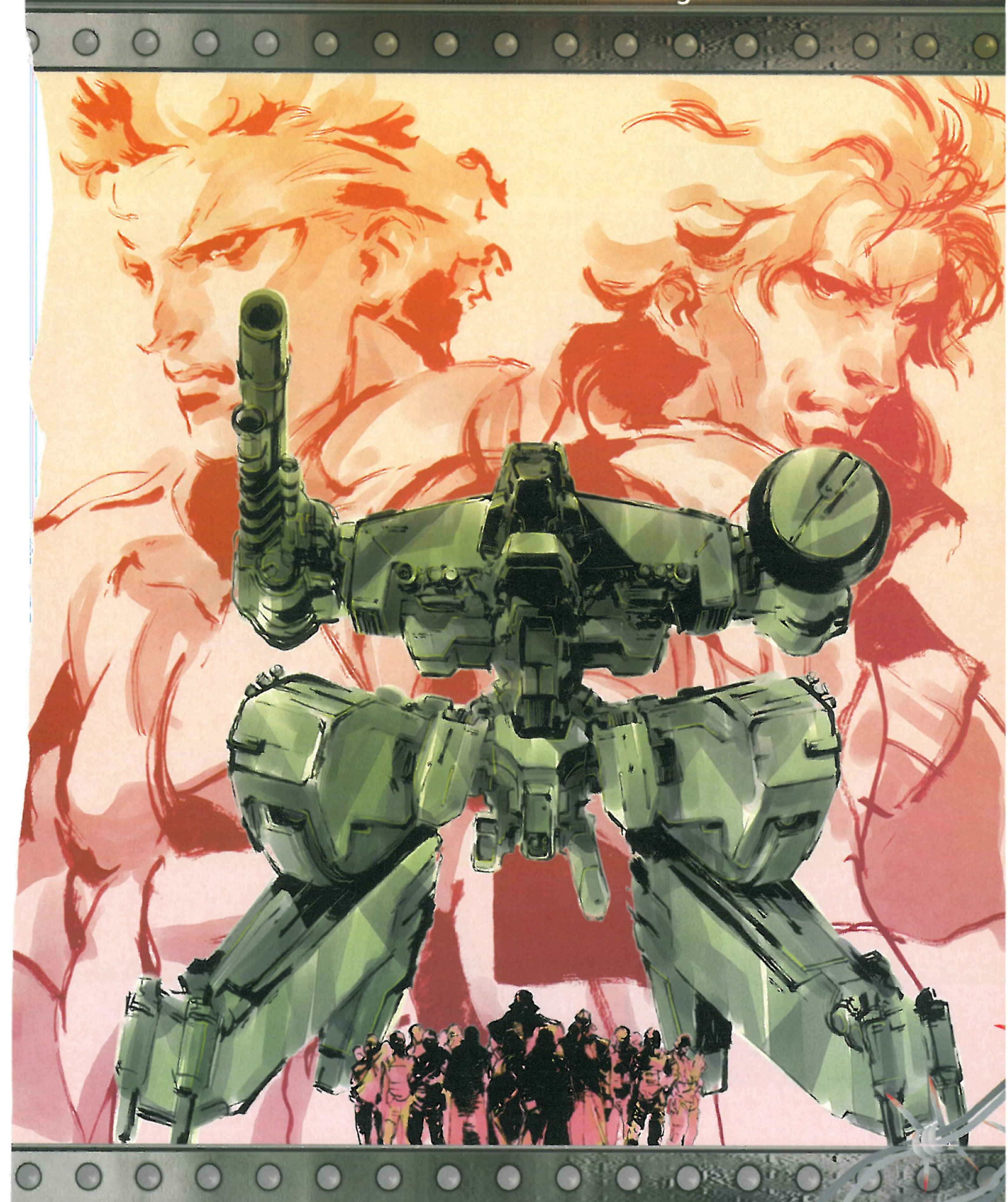


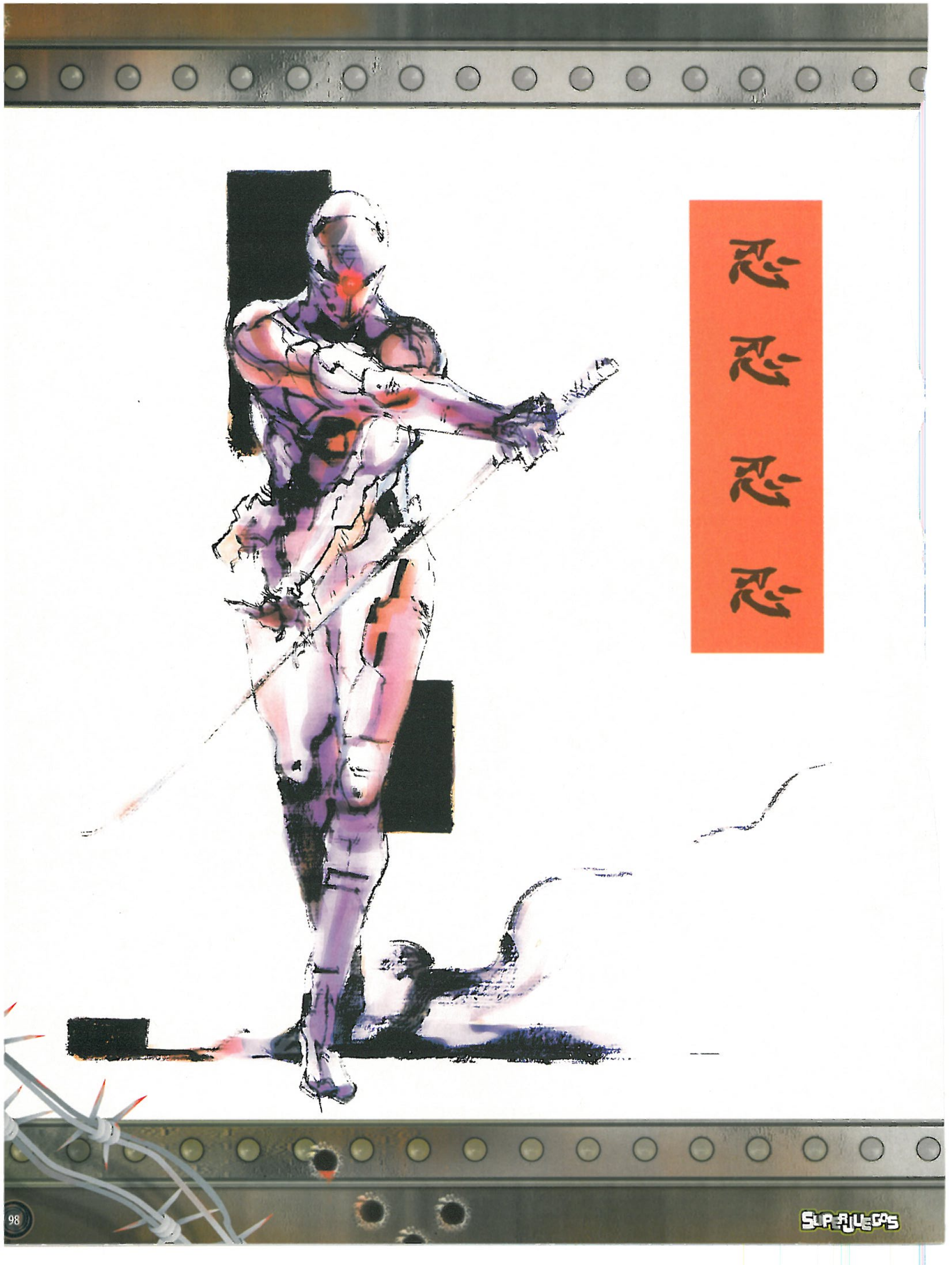
A HIND D?
COLONEL,
WHAT'S A RUSSIAN GUNSHIP DOING HERE?
I HAVE NO IDEA... BUT IT LOOKS LIKE OUR LITTLE DIVERSION GOT THEIR ATTENTION.
NOW'S YOUR BEST CHANCE TO SLIP IN UNNOTICED!

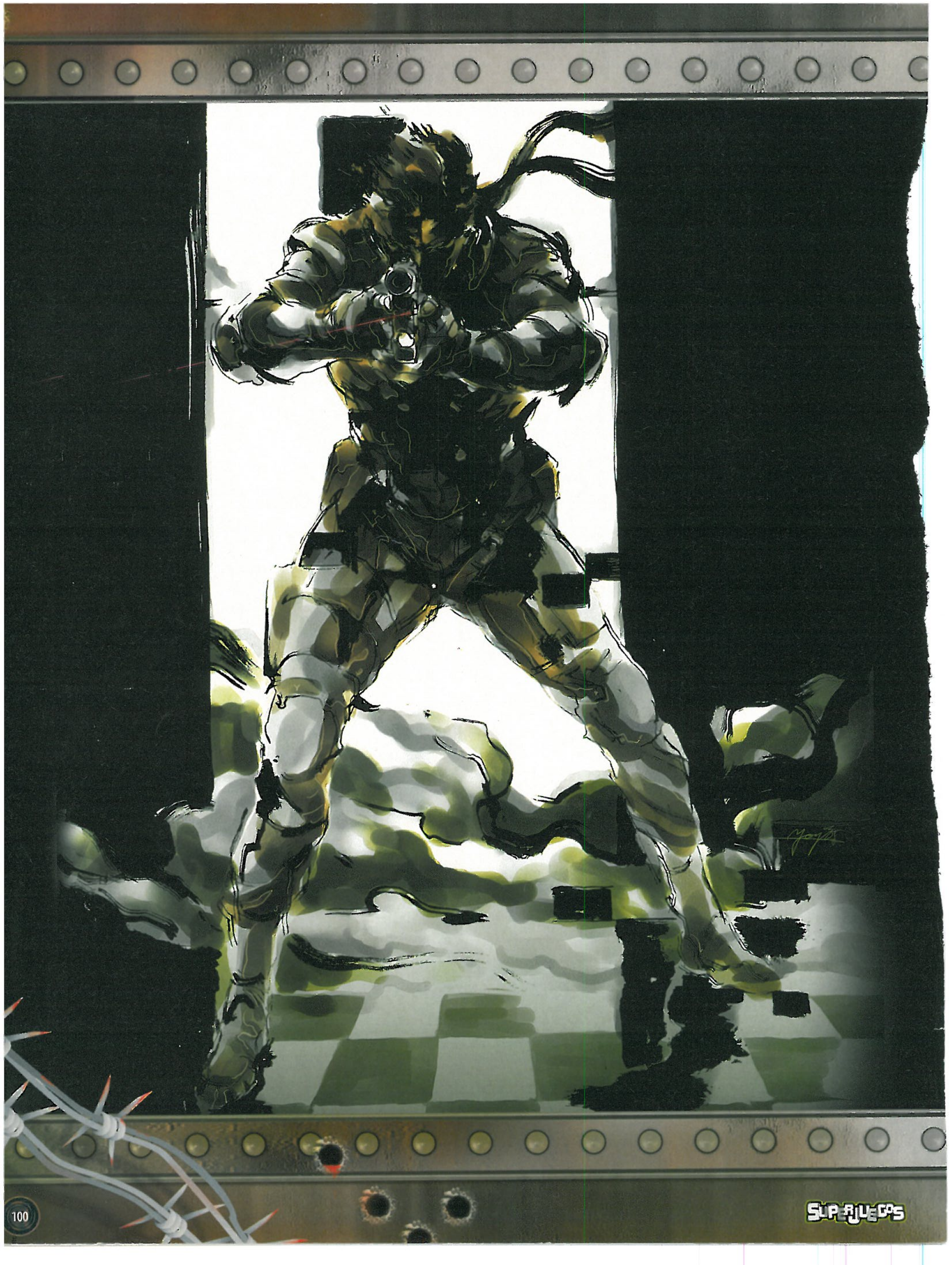

METALGEAR
METALGEAR
METALGEAR
METALGEAR
METALGEAR




GO TO HELL
HA HA
GET STUFFD
GATE OF HEAVEN?
HELL IS COMING HERE!!
SOLID SNAKE OKAY?
WHAT IS METAL GEAR?




忍
忍
忍
忍




hair
face
bandana
battledress 1
battledress 2
string
pad



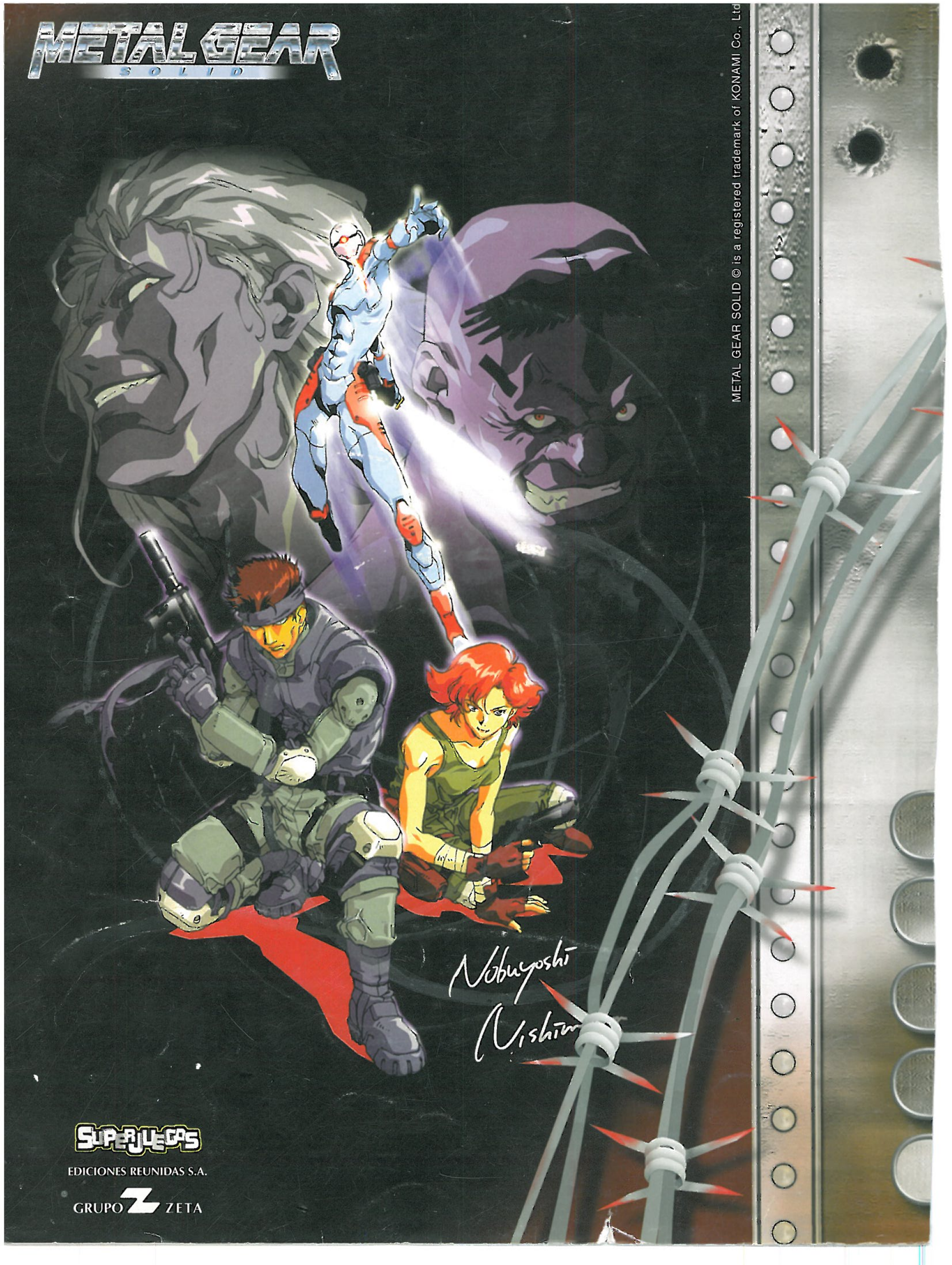











METAL GEAR
SOLID
METAL GEAR SOLID © is a registered trademark of KONAMI Co., Ltd
Nobuyoshi Nishim
SUPERJUEGOS
EDICIONES REUNIDAS S.A.
GRUPO Z ZETA